

INHALT

Eine Übersicht der wichtigsten Spielfunktionen und Elemente aus *Lightning Returns*, die Ihnen den Einstieg in das Abenteuer erleichtert und Ihnen hilft, sich in der Spielwelt auf Anhieb zurechtzufinden.



Ein zeitlicher Reiseplan, der Ihnen einen Weg durch die nicht fest vorgegebenen Abläufe des Spiels weist. Dieses Kapitel sorgt dafür, dass Sie beim ersten Spieldurchgang nicht den Überblick verlieren.



Drei Missionskapitel bieten Schritt-für-Schritt-Lösungen für alle Aufgaben des Spiels. Hier erfahren Sie alles Wissenswerte über sämtliche **Hauptmissionen**, **Nebenmissionen** und **Wunschtafel-Aufträge**.



Dieses Kapitel enthüllt Informationen von unschätzbarem Wert über all die unterschiedlichen Widersacher, die Ihnen in Nova Chrysalia begegnen werden.



Schnellstart	6
Charaktere & Konzepte	10
Grundlagen	20
Der Spielverlauf	22
Der Zeitfaktor	23
Lightning: Allein gegen alle	24
Der Schwierigkeitsgrad	24
Bildschirmanzeigen	25
Steuerung	27
Die Umgebung erkunden	27
Kampf-Vorbereitungen	30
Das Kampfsystem	36
Besondere Funktionen	44
Die Welt von Nova Chrysalia	46
Lösungsweg	54
Tag 1	56
Tag 2	57
Tag 3	59
Tag 4	60
Tag 5	61
Tag 6	62
Tag 7	63
Spätere Tage	64
Hauptmissionen	66
Prolog	68
Luxerion	70
Yusnaan	74
Die Wildlande	80
Die Klagenden Dünen	92
Der letzte Tag	100
Nebenmissionen	104
Luxerion	106
Yusnaan	114
Die Wildlande	122
Die Klagenden Dünen	132
Wunschtafel-Aufträge	136
Luxerion	138
Yusnaan	140
Die Wildlande	142
Die Klagenden Dünen	146
Weltweit	148
Gegner	150
Aufbau der Gegnerdatenbank	152
Fertigkeiten-Tabellen	154
Wichtige Hinweise	154
Gegner-Übersicht	155
Chaosbestien	156
Wilde Monster	172
Waffensysteme	202
Menschen	210
Spezial	212

Inventar	222
Kleidung	224
Waffen	226
Schilde	230
Accessoires	232
Dekor	234
Fertigkeiten	236
Passiv-Fertigkeiten	250
Materialien	252
Andere Gegenstände	254
Wichtige Gegenstände	254
Heilgegenstände	255
Geschäfte	256
Strategie & Analyse	260
Motivation	262
Kampfgarnituren-Parameter	263
Zustandsveränderungen	264
Schockzustand	266
Kampfergebnis	270
EP-Fertigkeiten im Kampf	271
Spielmechanik für Fortgeschrittene	272
Ausrüstungs-Modifikation	278
Magielabore	280
Inventar-Bewertung	284
Kurze Zusammenfassung	290
Rollen & Spezialisierung	291
Kampfgarnitur-Konfigurationen	295
Tipps zur Effizienz	296
Ultima-Lösungsweg	300
Ablaufplan	302
Tag 13	306
Neues Spiel +	308
Extras	310
Trophäen & Erfolge	312
Chaos-Herde	313
Schlachthaus	313
Neues Spiel +	314
Seelensamen	316
Eidechsen	316
Zufallsfundstücke	316
Dies und das	317



Wenn Sie erfahren wollen, wo Sie einen bestimmten Ausrüstungsgegenstand bekommen, die Eigenschaften von Fertigkeiten studieren oder die Wirkung von Passiv-Fertigkeiten wissen möchten, dann finden Sie in diesem Kapitel die Antwort.



Dieses Kapitel gewährt Ihnen tief greifende Einblicke in die grundlegende Spielmechanik von *Lightning Returns* und enthüllt dabei zahlreiche Details, die im Spiel selbst verborgen bleiben.



Dieses Kapitel weist einen hochgradig optimierten Weg durch *Lightning Returns*, der effektives Multitasking und vorausschauende strategische Vorbereitungen ermöglicht.



Dieses kompakte Kapitel enthält alle Fakten zu freischaltbaren Elementen und geheimen Funktionen.

Schnellstart

Der Schnellstart-Abschnitt auf der folgenden Seite bietet Ihnen einen Überblick über die Kapitel des Buches und beschreibt, wie Sie die Inhalte entsprechend Ihren persönlichen Bedürfnissen und Erwartungen optimal nutzen können.

Index

Wenn Sie am liebsten mit einem Minimum an Unterstützung spielen möchten, können Sie den umfassenden Index am Ende des Buches zurate ziehen, um gezielt nach Tipps zu suchen oder sich über ein spezielles Thema zu informieren.

Register

Mit der Registerleiste am rechten Rand jeder Doppelseite können Sie sich bei der Suche nach bestimmten Informationen schnell innerhalb des Buches orientieren. Der obere Index zeigt alle Kapitel des Buches, der untere nennt die einzelnen Abschnitte des Kapitels, das Sie gerade aufgeschlagen haben.

SCHNELLSTART



Nach der Eröffnungssequenz genießen Sie bei *Lightning Returns* die Freiheit, Hauptmissionen und Nebenaufgaben nach eigenem Ermessen in Angriff zu nehmen und zu beenden. Die Spielmechanik ist dabei außerordentlich vielschichtig, und das ebenso komplexe wie flexible Kampfsystem unterstützt Experimentierfreude und zeigt auch nach vielen Stunden immer noch neue Facetten, die Sie entdecken und meistern können.

Solch ungewohnte Freiheiten sind zwar überaus faszinierend, aber die Folge davon ist, dass auf den unvorbereiteten Spieler gelegentlich die eine oder andere Fußangel lauern könnte – besonders in Form von Schwierigkeitsspitzen in Abschnitten, auf die Sie noch nicht angemessen vorbereitet sind und die besser erst zu einem späteren Zeitpunkt angegangen werden sollten. Daher macht es sich bezahlt, wenn Sie eine gewisse Vorstellung davon haben, wie Sie dieses Abenteuer am liebsten angehen möchten.

Zu diesem Zweck haben wir in diesem Schnellstart-Abschnitt vier verschiedene Spielerprofile oder auch generelle Zielsetzungen definiert. Abhängig davon, was Sie von *Lightning Returns* am ehesten erwarten, können Sie dadurch ganz leicht feststellen, welche Teile des Buches für Sie besonders relevant sind. Und falls sich Ihre Interessen im Laufe des Spiels verlagern, dann können Sie jederzeit hierher zurückkommen und sich Anregungen für andere Abschnitte des Buches holen.



EINSTEIGER

Dies ist Ihre erste Episode der *Final Fantasy XIII*-Serie, oder Sie haben allgemein wenig Erfahrung mit Rollenspielen.

Charaktere & Konzepte (Seite 10)

Hier werden die wichtigsten Personen und bisherigen Ereignisse der Serie kurz vorgestellt.

Grundlagen-Kapitel (Seite 20)

Dieses Kapitel ist darauf ausgelegt, Ihnen in den ersten Stunden des Spiels unterstützend zur Seite zu stehen und Sie mit grundlegenden Funktionen wie der Charakterentwicklung, dem Kampfsystem und dem Zeitfluss in der Spielwelt vertraut zu machen.

Lösungsweg (Seite 54)

Hier finden Sie einen Ablaufplan, in dem die vielen Aufgaben und Inhalte in eine praktische Reihenfolge gebracht werden. Sie erfahren, bei welchen Gelegenheiten Sie neue Ausrüstungsgegenstände und Fertigkeiten erhalten können und wann der geeignete Zeitpunkt für eine neue Mission gekommen ist. Praktische Seitenverweise weisen dabei auf weiterführende Informationen in anderen Kapiteln des Buches hin.



DURCHSPIELER

Sie wollen vor allem erleben, wie die Geschichte des Spiels ausgeht.

Hauptmissionen-Kapitel (Seite 66)

Dieses Kapitel führt Sie Schritt für Schritt durch die fünf Hauptmissionen der Handlung, mit Karten und Spielhilfen zu allen Herausforderungen auf dem Weg zum Ziel.

Der Inhalt im Überblick

Ganz allgemein lassen sich die Kapitel dieses Buches in drei Kategorien einteilen, die jeweils zu einem Interessengebiet passen und Ihren individuellen Grad an Erfahrungen mit Rollenspielen berücksichtigen.

GAMEPLAY-KAPITEL

- **Grundlagen:** Eine Vorstellung der grundlegenden Spielfunktionen – für die meisten Spieler der ideale Einstieg in das Buch
- **Strategie & Analyse:** Eine umfassende, tief greifende Analyse der Spielmechanik

REFERENZ-KAPITEL

- **Gegner-Kapitel:** Ein Katalog mit allen Monstern, ihren Daten und zuverlässigen Strategien für jede Auseinandersetzung
- **Inventar:** Listen aller Gegenstände und Fertigkeiten, mit Einzelheiten über Verfügbarkeit, Parameter und Effekte
- **Extras:** Details zu freischaltbaren Elementen und Bonusfeatures

LÖSUNGSWEG-KAPITEL

- **Lösungsweg:** Ein optimierter Weg durch das Spiel für den ersten Spieldurchgang
- **Hauptmissionen:** Schritt-für-Schritt-Lösungen mit hilfreichen Karten
- **Nebenmissionen:** Präzise Lösungen basierend auf informativen Karten
- **Wunschtafel-Aufträge:** Voraussetzungen und Lösungen für alle Aufgaben
- **Ultima-Lösungsweg:** Ein optimierter Weg durch das Spiel für erfahrene Spieler



AUF EIGENE FAUST

Sie wollen das Spiel im ersten Durchgang ohne Leitfaden kennenlernen und das Buch nur gelegentlich als Referenz zurate ziehen.

Aufgaben-Kapitel (Seite 66, 104 & 136)

Falls Sie Informationen über eine bestimmte Aufgabe benötigen, dann werden Sie in den Kapiteln über die Hauptmissionen, Nebenmissionen und Wunschtafel-Aufträge fündig. Oft genügt schon ein kurzer Blick auf die hilfreichen Karten, um Sie auf den richtigen Weg zu bringen.

Gegner-Kapitel (Seite 150)

Sollte Ihnen ein Monster größere Schwierigkeiten bereiten, dann finden Sie im Gegner-Kapitel ausführliche Informationen insbesondere zu Schwachpunkten, samt praktischen Hinweisen, wie man diese am besten ausnutzt. Eine Liste aller Gegner finden Sie am Anfang des Kapitels.



PERFEKTIONISTEN

Sie wollen alle Aufgaben zu 100 % erfüllen und alle verfügbaren Belohnungen erhalten.

Ultima-Lösungsweg (Seite 300)

Nach einem ersten Spieldurchgang hilft Ihnen der Ultima-Lösungsweg dabei, den „perfekten“ Spieldurchgang zu schaffen, bei dem Sie alle möglichen Aufgaben in kürzester Zeit meistern und sich den härtesten Herausforderungen des Spiels stellen.

Strategie & Analyse (Seite 260)

Ein tiefer Einblick in die zugrundeliegenden Mechanismen und Funktionen des Spiels, mit dessen Hilfe Sie Ihre Kenntnisse vertiefen und die eigene Leistung optimieren können.

Inventar-Kapitel (Seite 222)

Hier erfahren Sie, wie Sie sämtliche Ausrüstungsgegenstände und Fertigkeiten erhalten, und lernen deren Eigenschaften und Auswirkungen kennen.

Gegner-Kapitel (Seite 150)

Wenn Sie nach 100-prozentiger Vollständigkeit streben, dann müssen Sie natürlich auch die gefährlichsten Monster des Spiels bezwingen. Dieses Kapitel bietet Ihnen nicht nur umfassende Daten zu allen Gegnern, sondern auch erprobte Taktiken für das optimale Kampfergebnis.

Extras-Kapitel (Seite 310)

Hier erfahren Sie Details zu allen Trophäen und Erfolgen, die Ihnen vielleicht noch in Ihrer Sammlung fehlen, sowie die Besonderheiten der Spielvariante „Neues Spiel +“ und mehr.

• SCHNELLSTART

CHARAKTERE

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

HAUPTMISSIONEN

NEBENMISSIONEN

WUNSCHTAFELN

GEGNER

INVENTAR

STRATEGIE & ANALYSE

ULTIMA-LÖSUNGSWEG

EXTRAS

INDEX

DER SPIELVERLAUF

Lightning Returns: Final Fantasy XIII bietet Ihnen eine offene Spielwelt ohne festgelegte Abläufe, sodass Sie in der Anfangsphase oft vor der Frage stehen, wie und wo Sie am besten weitermachen sollten. Sie wissen lediglich, dass Sie mit Lightning in der Rolle als Erlöserin die Seelen der Bewohner von Nova Chrysalia retten sollen. Dies geschieht im Rahmen von Aufgaben und Missionen, die von simplen Gefälligkeiten bis hin zu umfangreichen Nebengeschichten mit bekannten Charakteren aus den vorangegangenen *Final Fantasy XIII*-Episoden reichen.

Die Freiheit, die Sie bei *Lightning Returns* genießen, macht den besonderen Reiz dieses Spiels aus. Gleichzeitig sorgt sie aber auch für einige Unsicherheit bei der Frage, wie Sie die vielen, grundverschiedenen Herausforderungen meistern sollen, sowie für einen möglicherweise erhöhten Schwierigkeitsgrad. Daher gilt vielleicht noch mehr als bei anderen Rollenspielen, dass Wissen Macht ist. Die Entwicklung Ihres Charakters erfolgt vor allem durch den Abschluss von Missionen und weniger durch das Besiegen von Gegnern. Es kommt also in erster Linie darauf an, geeignete Missionen anzunehmen und in einer möglichst effizienten Reihenfolge zu erfüllen. Dies wird jedoch dadurch erschwert, dass manche Missionen nur zu bestimmten Tageszeiten oder abhängig von anderen Bedingungen zur Verfügung stehen.

Grundsätzlich gibt es drei verschiedene Arten von Missionen und Aufträgen:

- **Hauptmissionen:** Dies sind umfangreiche Handlungsstränge rund um bekannte Charaktere aus den vorangegangenen *Final Fantasy XIII*-Episoden. Hauptmissionen bestehen aus nummerierten Kapiteln, die bis zum Ende von Tag 12 abgeschlossen sein müssen, damit Sie das Ende der Geschichte und die damit verbundenen letzten Herausforderungen erleben können. Erledigen Sie diese nicht vollständig, landen Sie im Game-Over-Bildschirm und beginnen erneut bei Tag 1. Hauptmissionen sind (abgesehen von einer Ausnahme) jeweils an eine Region der Spielwelt gebunden. Sie stehen dort automatisch zur Verfügung, nachdem Sie die Einleitungssequenz des Abenteurers abgeschlossen haben.
- **Nebenmissionen:** Diese Aufgaben sind kürzer als die Hauptmissionen und haben mit den verschiedensten Nebencharakteren in aller Welt zu tun. Häufig geht es darum, Gegenstände zu finden und zum Auftraggeber zu bringen, und oft können Sie die zur Lösung des Problems nötigen Schritte gleich vor Ort erledigen. Es gibt aber auch Nebenmissionen, die sich über mehrere Tage hinweg erstrecken. Der Schwierigkeitsgrad bzw. „Rang“ der Aufgabe wird durch Sterne (★) verdeutlicht, von einfach (ein Stern) bis schwierig (drei Sterne).
- **Wunschtafeln:** Vor jedem Bahnhof finden Sie eine magische Wunschtafel. Die Aufgaben erfahren Sie im Gespräch mit Chocolina (01). Meistens geht darum, bestimmte Gegenstände zu sammeln, was in der Regel das Besiegen bestimmter Gegner erfordert. Sie sollten es sich zur Gewohnheit machen, die Wunschtafeln täglich zu konsultieren, um neue Missionen anzunehmen und erledigte Aufträge abzuschließen. Einige Wunschtafel-Aufgaben sind miteinander verbunden, das bedeutet, wenn Sie eine erfüllen, wird eine andere freigeschaltet.

Für den Abschluss von Missionen gibt es verschiedene Belohnungen, zum Beispiel Attributsteigerungen oder Ausrüstungsgegenstände. Außerdem gibt es für Haupt- und Nebenmissionen eine (verborgene) Menge an Glorien. Das ist die Energie, die Lightning für gerettete Seelen erhält (02). Die gewonnenen Glorien werden am Ende eines jeden Tages auf den heiligen Baum Yggdrasil übertragen. Wenn Sie bestimmte Mengen erreichen, werden zusätzliche Tage bis zum Ende der Welt freigeschaltet.

Zu Beginn hat Lightning sieben Tage, um die Welt zu retten. Durch den Abschluss einer Hauptmission wird die Frist jeweils um einen Tag verlängert. Wenn Sie das Ende des Spiels erreichen wollen, müssen Sie alle fünf Hauptmissionen beenden, um nach dem Ablauf von Tag 12 den letzten Tag zu erreichen. Durch den Abschluss vieler Nebenaufgaben können Sie einen Zusatztag freischalten, der nach Tag 12 und vor dem letzten Tag spielt.

Sie können die Welt ganz nach Belieben erforschen. Doch jeden Morgen um Punkt 06:00 Uhr werden Sie automatisch auf die Arche transportiert, ganz gleich, was Sie gerade machen und wo Sie gerade sind. Auf der Arche selbst vergeht keine Zeit. Die gesammelten Glorien werden dort auf den Yggdrasil-Baum übertragen. Jede neue Blüte, die dann in einer kurzen Filmsequenz erscheint, steht für einen zusätzlichen Tag bis zum Ende der Welt.



DER ZEITFAKTOR

Die Zeit im Spiel wird im freien Gelände durch eine Uhr oben rechts im Bild angezeigt. Die Zeit vergeht beständig und ziemlich schnell: Eine Minute im Spiel dauert nur zweieinhalb reale Sekunden. In den folgenden Situationen vergeht keine Zeit:

- Bei Filmsequenzen und Gesprächen mit Charakteren
- Im Kampf
- Solange ein Menü geöffnet ist (inklusive Eingabeaufforderungen und Menüs von Geschäften)
- Während die EP-Fertigkeit Chronostasis aktiv ist (siehe Seite 45)
- In der Arche

Ansonsten verrinnt die Zeit unaufhörlich. Angesichts der Tatsache, dass Ihnen nur 13 Tage bleiben, um alle Hauptmissionen und im Idealfall auch zahlreiche Nebenaufgaben zu erfüllen, scheinen Sie also keine Sekunde vergeuden zu dürfen. Tatsächlich müssen Sie sich von dieser Zeitbegrenzung aber nicht unnötig unter Druck setzen lassen. Die 13 Tage im Spiel sind mehr als genug, um sämtliche Hauptmissionen und die meisten (wenn nicht sogar alle) Sekundäraufgaben zu bewältigen, selbst wenn Sie nicht unablässig konzentriert darauf hinarbeiten. Der Grund dafür ist die nützliche Chronostasis-Funktion. Diese EP-Fertigkeit wird frühzeitig im Handlungsverlauf freigeschaltet und dient zum vorübergehenden Anhalten des Zeitflusses.

Der EP-Vorrat ist zwar begrenzt, er kann aber durch das Besiegen von Gegnern aufgefüllt werden. Wenn Sie regelmäßig kämpfen, um EP (Energiepunkte) zu erwerben, während Sie sich um andere Aufgaben kümmern, können Sie die Zeit über weite Strecken hinweg stoppen. Sobald Sie gelernt haben, wie Sie durch Kämpfe gezielt EP erwerben können, lässt sich eine Spielminute per Chronostasis auf eine ganze reale Stunde ausdehnen.

Die folgenden Tipps helfen Ihnen dabei, die Zeit in Nova Chrysalia optimal zu nutzen:

- **Sprinten:** Sie erhöhen Lightnings Bewegungsgeschwindigkeit, indem Sie **R2**/**RT** halten. Die Beschleunigungszeit ist allerdings durch die blaue Energieleiste am unteren Bildrand begrenzt. Sie wird sich jedoch schnell wieder füllen, sobald Sie die Sprint-Taste loslassen. Im Prinzip können Sie fast immer sprinten, wenn Sie die Taste regelmäßig kurz zum Auffüllen loslassen, bevor der Balken ganz leer ist. Wenn Sie das nicht rechtzeitig tun, verlängert sich die Nachfüllzeit, und die Sprint-Fähigkeit steht

vorübergehend nicht zur Verfügung. Außerdem kann Lightning dann in der Zeit keinen Gebrauch von ihrer Waffe machen.

- **Reiseplanung optimieren:** Entscheidend für das Zeitsparen ist auch die Minimierung der Reisezeit. Durch das Befolgen ganz einfacher Grundregeln können Sie das in jeder Region erreichen. Wenn Sie eine Mission angenommen haben, sollten Sie nicht sofort zu irgendeinem weit entfernten Ort losrennen, um dort einen Gegenstand zu besorgen, sondern als Erstes mit allen Nicht-Spieler-Charakteren (NSC) in der Umgebung sprechen und sämtliche Aufträge annehmen, die angeboten werden. Denn die Anzahl möglicher Missionen ist unbegrenzt, daher ist es durchaus sinnvoll, grundsätzlich alle anzunehmen. Zudem sollten Sie immer einen Blick auf magische Wunschtafeln werfen, wenn Sie daran vorbeikommen, und immer Umwege zur Erforschung und für Einkäufe berücksichtigen. Grundsätzlich sollten Sie nach Möglichkeit immer mehrere Dinge gleichzeitig erledigen und die Aufgaben eines Gebietes (wenn möglich) komplett abarbeiten, bevor Sie ein anderes aufsuchen.

- **Immer beschäftigt sein:** Grundsätzlich sollten Sie immer aktiv bleiben und Leerlaufzeiten vermeiden. Falls Sie an einem Ort alle optionalen Aktivitäten erledigt haben und die nächste Aufgabe noch ein paar Stunden auf sich warten lässt (zum Beispiel, weil ein Zugang momentan noch versperrt oder ein NSC noch nicht da ist), dann reisen Sie einfach in eine andere Region und beginnen dort mit den Aufgaben. Es ist ratsam, die Zeit niemals ziellos verstreichen zu lassen.

- **Auswirkung der Tageszeit:** Die gesamte Spielwelt wird durch die Zeit beeinflusst. So kann es von der Tageszeit abhängen, ob Missionsgegenstände verfügbar sind, ob ein wichtiger NSC da ist, ob bestimmte Orte zugänglich sind, sogar die Verteilung der Monster hängt davon ab. Es ist überaus wichtig zu wissen, wann Sie einen Ort aufsuchen sollen (achten Sie also aufmerksam auf solche Informationen in der Missionsbeschreibung), und die Reise entsprechend zu planen. Grundsätzlich erhalten Sie solche entscheidenden Informationen auch immer bei den Missionsbeschreibungen in diesem Buch.

- **Freischaltbare Funktionen:** Viele Funktionen des Spiels werden im Handlungsverlauf an einem bestimmten Tag freigeschaltet. Außerdem erhalten Sie Gegenstände und Fertigkeiten bei jedem Besuch der Arche. Natürlich werden Sie in diesem Buch genauestens über solche Funktionen informiert, Sie müssen sich also keine Sorgen machen, etwas zu verpassen.



SCHNELLSTART

CHARAKTERE

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

HAUPTMISSIONEN

NEBENMISSIONEN

WUNSCHTAFELN

GEGNER

INVENTAR

STRATEGIE & ANALYSE

ULTIMA-LÖSUNGSWEG

EXTRAS

INDEX

SPIELVERLAUF

ZEITFAKTOR

LIGHTNING

SCHWIERIGKEITS-GRAD

BILDSCHIRM-ANZEIGEN

STEUERUNG

ERKUNDUNG

VOR DEM KAMPF

DAS KAMPFSYSTEM

SONDER-FUNKTIONEN

NOVA CHRYSLIA

LIGHTNING: ALLEIN GEGEN ALLE

Äußerst ungewöhnlich für die *Final Fantasy*-Serie ist die Abwesenheit von Gruppenmitgliedern. Lightning kämpft die meiste Zeit allein. Das bedeutet aber keineswegs, dass die klassische Dynamik der Kämpfe über Bord geworfen wurde. Sie wechseln im Kampf zwar nicht von einem Charakter zum anderen, doch stattdessen ziehen Sie mit drei konfigurierbaren Sets aus Fähigkeiten und Ausrüstung in den Kampf, den sogenannten Kampfgarnituren. Im Grunde genommen können Sie jede Garnitur als eigenständiges Gruppenmitglied betrachten, denn jede hat ihren eigenen ATB-Balken (siehe Seite 30) und – im Idealfall – einen individuellen strategischen Nutzen.

Während eines Kampfes können Sie zwischen den verfügbaren Kampfgarnituren umschalten, genau wie normalerweise zwischen den Gruppenmitgliedern: Sie nutzen die Kräfte einer Garnitur und schalten dann auf eine andere um, wenn der ATB-

Balken zur Neige geht oder die Situation den Einsatz einer bestimmten Fertigkeit erfordert, die nur bei einer anderen Garnitur zur Verfügung steht. Da jede Kampfgarnitur aus neun konfigurierbaren Elementen besteht (Kleidung, Waffe, Schild, zwei Accessoires, vier Fertigkeiten), die allesamt ihre eigenen Charakteristika sowie sekundäre Passiv-Fertigkeiten besitzen können, sind die Möglichkeiten praktisch unbegrenzt.

Wir kommen im Verlauf dieses Kapitels noch einmal auf das Thema Kampfgarnituren zurück (siehe Seite 31) und erläutern es in allen Einzelheiten im Kapitel „Strategie & Analyse“ (siehe Seite 263).



DER SCHWIERIGKEITSGRAD

Zu Beginn eines jeden Spieldurchgangs können Sie den Schwierigkeitsgrad festlegen.

- **Einfach** bedeutet, die Kämpfe sind nicht so schwierig, Sie können im Kampf ohne negative Konsequenzen fliehen, und außerhalb der Kämpfe wird Lightnings Gesundheit (TP) automatisch regeneriert. Außerdem bekommen Sie für besiegte Gegner mehr EP, und EP-Fertigkeiten (siehe Seite 45) kosten weniger. Der entscheidende Nachteil ist, dass die bestmöglichen Gegenstände, die von besiegten Gegnern hinterlassen werden könnten, gesperrt sind.
- **Normal** bedeutet, die Schwierigkeit der Kämpfe entspricht der Norm, die Flucht im Kampf hat Konsequenzen, und die TP-Anzeige wird nach dem Kampf nicht automatisch aufgefüllt. Die allerbeste mögliche Beute von Gegnern steht auch hier noch nicht zur Verfügung.

- **Schwer** wird nach einmaligem Durchspielen freigeschaltet. Die Kämpfe sind schwieriger, die Strafzeiten bei Flucht und die nicht vorhandene TP-Regeneration entsprechen dem Normal-Modus. Allerdings erhalten Sie für besiegte Gegner weniger EP. Dafür steht aber potenziell auch die bestmögliche Beute zur Verfügung.

Die Auswahl des Schwierigkeitsgrades kann nachträglich nicht geändert werden. Grundsätzlich ist, wie der Name schon sagt, Normal auf Spieler ausgelegt, die schon Erfahrung mit Rollenspielen gesammelt haben. Falls das nicht der Fall ist, dann sind Sie wahrscheinlich besser beraten, es erst einmal mit dem einfachen Modus zu versuchen.

BILDSCHIRMANZEIGEN

Freies Gelände



1

EP-METER

Verrät Ihnen, wie viele EP für EP-Fertigkeiten zur Verfügung stehen (siehe Seite 45).

2

TP-BALKEN

Lightnings Gesundheitszustand. Er blinkt rot auf, wenn sich Lightning in einem kritischen Zustand befindet. Beim einfachen Schwierigkeitsgrad füllt sich die Anzeige außerhalb von Kämpfen selbstständig wieder auf, nicht jedoch bei Normal oder Schwer. Auf Seite 39 stellen wir Ihnen die verschiedenen Möglichkeiten vor, Lightnings TP (Trefferpunkte) wieder aufzufüllen.

3

AKTIONSBALKEN

Zeigt an, wie viel Energie Lightning noch zum Sprinten (**R2**/**RT**) und für Attacken auf Gegner (**R1**/**RB**) hat. Beim Sprinten leert sich der blaue Balken. Wenn Sie die Taste loslassen, füllt sich der Balken wieder. Sollten Sie den Balken jedoch vollständig aufbrauchen, färbt er sich rot und füllt sich nur sehr langsam, sodass Sie mehrere Sekunden lang weder sprinten noch angreifen können.

4

INTERAKTION

Objekte oder Personen, mit denen Sie interagieren können, sind durch einen rotierenden Kreis markiert. Dazu kommt noch eine Textinformation wie zum Beispiel „Ansprechen“ bei Personen oder „Untersuchen“ bei einem Mechanismus oder einem anderen Objekt.

5

NAVI-KARTE

Eine schematische Darstellung Ihrer Umgebung inklusive Zielpunkten, Personen oder Läden. In der Grundeinstellung ist die Navi-Karte immer nach Norden ausgerichtet, das können Sie aber im Einstellungsmenü verändern. Der Pfeil repräsentiert Lightning und zeigt in die Richtung, in die sie schaut. Mit **SELECT**/**○** können Sie die Karte aus- oder einblenden.

6

UHR

Die Uhr oben rechts im Bild zeigt die aktuelle Tageszeit. Bedenken Sie, dass manche Personen und Aufgaben nur zu bestimmten Zeiten verfügbar sind. Neben der Uhr werden Sie daran erinnert, wie viele Tage noch bis zum Ende der Welt verbleiben.

SCHNELLSTART

CHARAKTERE

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

HAUPTMISSIONEN

NEBENMISSIONEN

WUNSCHTAFELN

GEGNER

INVENTAR

STRATEGIE & ANALYSE

ULTIMA-LÖSUNGSWEG

EXTRAS

INDEX

SPIELVERLAUF

ZEITFAKTOR

LIGHTNING

SCHWIERIGKEITS-GRAD

BILDSCHIRM-ANZEIGEN

STEUERUNG

ERKUNDUNG

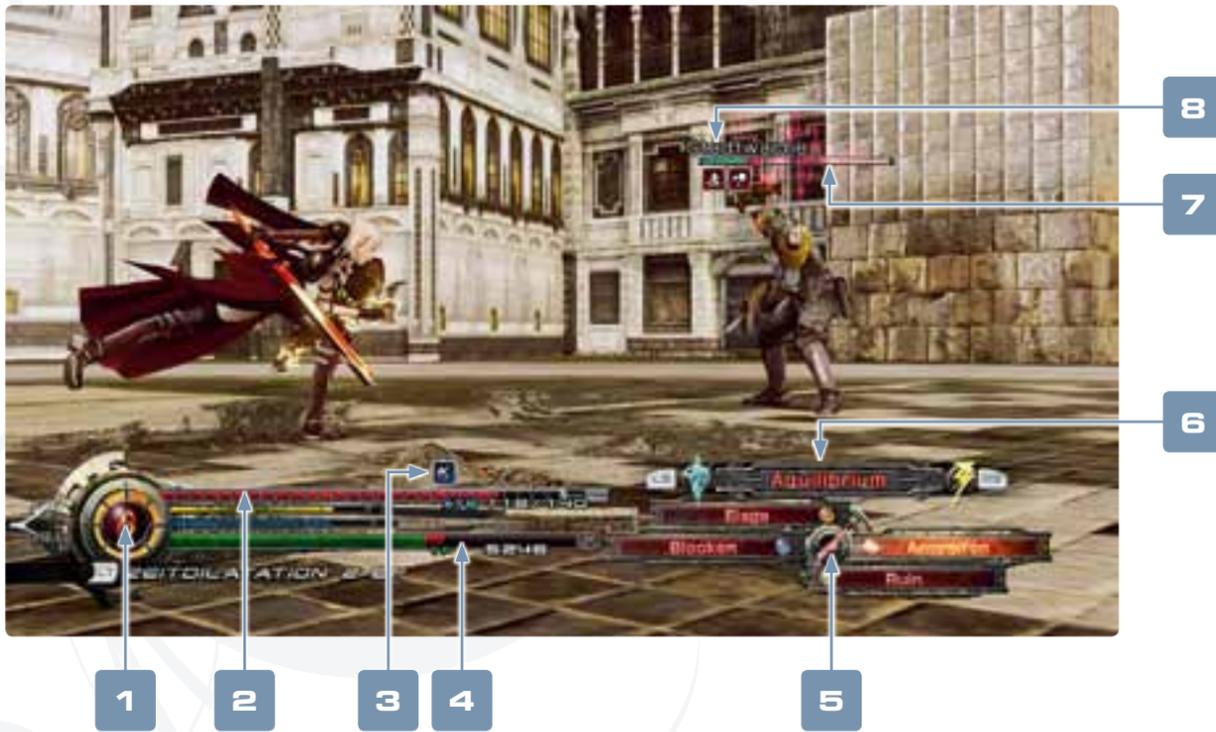
VOR DEM KAMPF

DAS KAMPFSYSTEM

SONDER-FUNKTIONEN

NOVA CHRYSLIA

Im Kampf



1 EP-METER
Verrät Ihnen, wie viele EP für EP-Fertigkeiten zur Verfügung stehen (siehe Seite 45).

2 ATB (ACTIVE TIME BATTLE)
Drei separate ATB-Balken zeigen Ihnen, wie viel Energie für die jeweilige Kampfgarnitur zur Verfügung steht. Wie weit sich der ATB-Balken durch Aktionen leert, hängt von den ATB-Kosten der Fähigkeit ab, die Sie mit einer Aktionstaste Ihres Controllers auslösen. Alle drei Balken werden während des Kampfes automatisch wieder gefüllt, die beiden nicht aktiven dreimal so schnell wie der momentan aktive.

3 ZUSTANDSVERÄNDERUNGEN
Symbole zeigen an, welche positiven und negativen Zustände derzeit wirken. Mehr darüber auf Seite 41.

4 TP-BALKEN
Lightnings Gesundheitszustand. Er blinkt rot auf, wenn sich Lightning in einem kritischen Zustand befindet. Beim einfachen Schwierigkeitsgrad füllt sich die Anzeige außerhalb von Kämpfen selbstständig wieder auf, nicht jedoch bei Normal oder Schwer. Auf Seite 39 stellen wir Ihnen die verschiedenen Möglichkeiten vor, um Lightnings TP (Trefferpunkte) wieder aufzufüllen.

5 FERTIGKEITEN
Die vier Fertigkeiten, mit denen die Aktionstasten Ihres Controllers belegt sind. Bei jedem Tastendruck wird die entsprechende Fertigkeit ausgeführt, und die ATB-Kosten werden vom ATB-Balken abgezogen (siehe Seite 32).

6 KAMPFGARNITUR
Der Name der aktuellen Kampfgarnitur (siehe Seite 31). Die Farbe des Garniturnamens und die Symbole entsprechen der Farbe des dazugehörigen ATB-Balkens. Mit **L1/LB** oder **R1/RB** können Sie augenblicklich auf eine andere Garnitur umschalten.

7 SCHOCKWELLE
Wenn Sie einen Gegner angreifen (besonders mit einer Attacke, die seine Schwächen ausnutzt), werden Sie seine Verteidigungskraft nach und nach verringern und ihn schließlich in den Schockzustand versetzen. Dieser Vorgang wird durch die Schockwelle verdeutlicht, die an seinem TP-Balken angezeigt wird. Färbt sich die Schockwelle rot, steht der Gegner unmittelbar vor einem Schock. Sobald Sie ihn durch fortwährende Attacken geschockt haben, erleidet er wesentlich höheren Schaden als im normalen Zustand. Mehr darüber auf Seite 38.

8 GEGNERINFORMATION
Verrät Ihnen, was für einen Gegner Sie derzeit im Visier haben sowie seinen gegenwärtigen Gesundheitszustand und die Zustandsveränderungen, die momentan auf ihn wirken. Wenn Sie es mit mehreren Gegnern zu tun haben, können Sie das Ziel mit wechseln.

WEITERE BEISPIELSEITEN FINDEN SIE AUF WWW.PIGGYBACK.COM

STEUERUNG

Die folgende Tabelle zeigt Ihnen auf einen Blick die grundlegenden Steuerungsfunktionen des Spiels.

PS3	XBOX 360	FREIES GELÄNDE	KAMPF
		Bewegung	Bewegung
		Kamerasteuerung	Kamerasteuerung
		Menüpunkt auswählen	Ziel wechseln
		Interagieren/Waffe wegstecken	Fertigkeit einsetzen
		Springen	Fertigkeit einsetzen
		Hauptmenü öffnen	Fertigkeit einsetzen
		Übersichtskarte öffnen	Fertigkeit einsetzen
		Angreifen/Waffe ziehen	Kampfgarnitur wechseln
		Sprinten	Gegnerinformation anzeigen (Analyse)
		–	Kampfgarnitur wechseln
		Sprinten	Zeitdilatation (siehe Seite 45)
		Sprinten	–
		Kamera zentrieren	Blickwinkel ändern
		Pause	Pause; Heilgegenstände oder EP-Fertigkeiten verwenden (Menü wechseln mit L1/R1 oder LB/RB)
		Navi-Karte aus-/einblenden; Filmsequenzen im Pausenmenü überspringen	Vom Pausenmenü zum Titelschirm zurückkehren

DIE UMGEBUNG ERKUNDEN

Das Erforschen der Umgebung gehört zu den wichtigsten Aktivitäten bei *Lightning Returns*. Die große Spielwelt ist in vier Regionen unterteilt, in denen es unzählige Dinge zu entdecken gibt, wo Hunderte von Charakteren und Fundsachen auf Sie warten und es zahlreiche Missionen zu erledigen gilt. Es macht nicht nur viel Spaß, Nova Chrysalia bis in den letzten Winkel zu erforschen, Sie werden überrascht sein, wie oft Ihr Forscherdrang belohnt wird.

Bewegung & Navigation

Die grundlegende Steuerung geht ganz einfach von der Hand: Sie bewegen Lightning mit **L1**, und mit **R1** können Sie die Blickrichtung der Kamera verändern. Darüber hinaus gibt es noch ein paar Aktionsmöglichkeiten, die Sie schneller ans Ziel bringen.

- Halten Sie zum Sprinten **R2/RT** gedrückt. Dadurch kommen Sie schneller voran, gleichzeitig leert sich aber auch der blaue Balken am unteren Bildrand. Sobald Sie die Taste loslassen, füllt sich der Balken schnell wieder. Wenn Sie dies nicht tun und sich der Balken komplett leert, färbt er sich rot und füllt sich deutlich langsamer. Dann können Sie weder laufen noch einen Gegner attackieren, bis der Balken wieder randvoll ist.
- Mit **Circle/B** können Sie kleinere Hindernisse überspringen (01). Beim Sprinten können Sie weiter springen als üblich. Beachten Sie, dass Lightning im Spiel keinen Fallschaden erleidet. Sie können also guten Gewissens schwierige Sprünge wagen oder sie über eine Klippe hinabstürzen, falls das eine praktische Abkürzung darstellt.
- Wenn Sie einem Gegner begegnen, können Sie ihn aus der Nähe mit **R1/RB** angreifen (siehe Seite 30). Mit gezogener Waffe stehen gewisse Aktionsmöglichkeiten nicht zur Verfügung (zum Beispiel Gegenstände einsammeln oder Leitern erklimmen). Drücken Sie **Circle/A**, wenn Sie die Waffe manuell wegstecken möchten.

Übersichtskarte & Navi-Karte

Häufig reicht ein kurzer Blick auf die Navi-Karte zur Orientierung aus. Aber wenn Sie einen weit entfernten Ort erreichen wollen oder die Umgebung etwas komplexer ist, können Sie mit **Circle/X** eine große Übersichtskarte der Gegend aufrufen.

Sie können die Übersichtskarte mit **L1** verschieben oder mit **R1** zoomen. Mit **Circle/X** können Sie bis zu zehn eigene Symbole auf der Karte platzieren und diese sogar benennen. Damit können Sie zum Beispiel einen Auftraggeber kennzeichnen, um ihn später leichter wiederzufinden, sowie einen Ort mit ertragreichen Gegnern oder ein interaktives Objekt markieren, dessen Bedeutung sich Ihnen momentan noch nicht erschließt.



01 Speichern

Der Spielstand wird automatisch gespeichert, wenn Sie gewisse Fortschritte bei der Handlung erzielen oder an einen anderen Ort reisen. Ein Symbol oben links im Bild zeigt an, dass der Spielstand gespeichert wird. Im Pausenmenü können Sie aber auch manuell speichern und zusätzliche Spielstände anlegen (maximal 50).

LEGENDE

	Lightning		Zielmarkierung
	Ihr zuletzt zurückgelegter Weg		Herberge
	Verbündeter		Gaststätte
	NSC (Nicht-Spieler-Charakter)		Wunschtafel
	Aktiver Gegner		Ausstatter
	Missionsziel		Schmiede
	Ort Ihres letzten Kampfes		Krämer
	Hauptmissionsziel		Magielabor
	Eigenes Symbol (verschiedene Farben)		Bahnhof

Fundstücke

Viele Fundstücke stecken in sogenannten Schatzsphären (02), die sich mit öffnen lassen. Einen Augenblick später wird angezeigt, was sich im Inneren befindet (oft nützliche Gegenstände wie etwa Ausrüstung). Das Fundstück landet dann automatisch in Ihrem Inventar.

Manchmal werden Sie auch auf Fundstücke stoßen, die als kleine, schimmernde Objekte unmittelbar in der Spielwelt am Boden liegen (03). Auch diese können Sie in direkter Nähe mit ins Inventar überführen. Meistens handelt es sich dabei um Medaillen, die Sie im Laden verkaufen können, um Ihre Finanzen aufzubessern. Gelegentlich handelt es sich bei einem solchen Fundstück aber auch um einen benötigten Missionsgegenstand, den Sie aufheben und beim entsprechenden Auftraggeber abliefern sollen.

Auf den Karten in diesem Buch sind die Fundorte sämtlicher Fundstücke des Spiels verzeichnet. Falls Sie sich erst einmal selbst auf die Suche machen möchten, dürften sich die folgenden Tipps bei der Schatzsuche als nützlich erweisen:

- Nutzen Sie , um die Umgebung nach Fundstücken abzusuchen – nicht nur in neuen, sondern auch in bereits bekannten Gebieten. Wenn Sie auf eine Sackgasse oder eine alternative Route stoßen, sollten Sie diese unter die Lupe nehmen. Ihre Neugier könnte durch ein Fundstück belohnt werden.
- Bestimmte Missionsgegenstände kommen ganz normal in der Spielwelt vor, besonders in den Wildlanden, wo Sie regelmäßig auf diverse Pilze, Pflanzen und Samen stoßen. Diese sollten Sie grundsätzlich immer einsammeln, wenn sich die Gelegenheit bietet.
- Manche Schatzsphären sind anfangs noch verschlossen und lassen sich nur unter bestimmten Bedingungen öffnen (zum Beispiel unter Einsatz von EP oder im Rahmen eines Auftrags). Wenn Sie auf eine solche Schatzkugel stoßen, sollten Sie sich die Position merken oder sie durch ein Symbol auf der Karte markieren. Dann können Sie später jederzeit darauf zurückkommen.
- In der Region Wildlande gibt es Schatzsphären, die Sie nur mithilfe eines Chocobos erreichen, der die Fähigkeit zum Gleiten besitzt.



Interaktionspunkte

Neben den Fundstücken werden Sie in der Spielwelt auch auf viele andere Objekte stoßen, mit denen Sie interagieren können. Dazu zählen Geräte, die im Rahmen der Handlung bedient werden müssen, oder auch Charaktere, mit denen Sie reden können. Drücken Sie zur Interaktion .

- Ein NSC (Nicht-Spieler-Charakter), mit dem Sie sprechen können, ist durch eine Sprechblase () über dem Kopf gekennzeichnet (04). In unmittelbarer Nähe verdeutlichen das auch ein rotierender Kreis und eine „Ansprechen“-Einblendung. Die meisten Personen tragen zwar nichts zum Erreichen des aktuellen Ziels bei, aber gelegentlich geben sie hilfreiche Hinweise. Manchmal sehen Sie auch drei Fragezeichen über dem Kopf eines NSCs. Mit solchen Personen können Sie erst zu einem späteren Zeitpunkt sprechen, in der Regel im Verlauf einer Mission.
- Mancher NSC bietet Ihnen eine Nebenaufgabe an. Sie haben zwar die Möglichkeit, diese abzulehnen, aber es ist ratsam, grundsätzlich immer alle anzunehmen, selbst wenn Sie momentan nicht vorhaben, sich darum zu kümmern. Solche Auftraggeber sind mit Sternensymbolen gekennzeichnet () . Je mehr Sterne (bis zu drei), desto schwieriger oder aufwendiger ist die Mission. Meistens (aber nicht immer) ist dann bei schwierigen Aufträgen die Belohnung besser.
- Nähern Sie sich einem Objekt, mit dem Sie interagieren können, wird es durch einen rotierenden Kreis und die Einblendung „Untersuchen“ hervorgehoben. Nicht alle interaktiven Objekte haben zwangsläufig etwas mit der Handlung oder Missionszielen zu tun. Manche bieten lediglich Informationen, wie zum Beispiel Schwebefahrräder oder Wegweiser.
- An vielen Orten gibt es Kisten, die Sie mit zerstören können (05). Manchmal enthalten diese nach dem Zufallsprinzip simple Gegenstände wie zum Beispiel Medaillen, die Sie dann in Geschäften verkaufen können. Gelegentlich versperren solche Kisten aber auch einen Durchgang oder verdecken Objekte wie zum Beispiel eine Schatzkugel.
- In verschiedenen Gegenden gibt es Türen und Tore, die mit Sperrzeiten versehen sind und nur zu bestimmten Tageszeiten freigegeben werden. Das müssen Sie berücksichtigen, wenn Sie einen Ort aufsuchen möchten, der auf der anderen Seite liegt. Sobald Sie ein solches Tor erstmalig untersucht haben, werden die Öffnungszeiten dauerhaft auf der Karte verzeichnet.
- In bestimmten Labyrinthen und Dungeons gibt es Schalter, die Sie aktivieren müssen, um eine dazugehörige Tür zu öffnen.



Inventar & Gil

Jeder Gegenstand, den Sie erhalten, wird automatisch ins Inventar übertragen:

- Kleidung, Waffen, Schilde, Accessoires und Fertigkeiten kommen bei Kämpfen zum Einsatz. Sie werden im Menü für Kampfgeräten ausgewählt (mehr darüber auf Seite 31).
- Dekor sind Gegenstände, die keine besondere Funktion haben, sondern nur das Aussehen von Lightning verändern. Sie können bei der Gestaltung der Kampfgeräten ausgewählt werden.
- Materialien sind Zutaten, die für die Hochstufung von Fertigkeiten benötigt werden. Sie sind in Magielaboren () erhältlich – mehr darüber im folgenden Abschnitt über „Händler“.
- „Wichtige Gegenstände“ sind einzigartige Objekte, die bei Missionen eine Rolle spielen, oder Aufzeichnungen mit den Analyse-Informationen über bestimmte Gegnerarten (siehe Seite 45).
- Alle Objekte der Kategorie „Andere Gegenstände“ werden in der Regel bei Missionen benötigt, bei denen es um Sammelaufgaben geht.

Verkäufer kaufen Ihnen in der Regel alles ab, was Sie nicht mehr benötigen. Objekte, die mit dem Symbol gekennzeichnet sind, dienen einzig und allein dem Verkauf.

Alles andere sollten Sie niemals vorschnell veräußern. Ausrüstungsgegenstände, die überflüssig erscheinen, könnten sich zu einem späteren Zeitpunkt noch als nützlich erweisen, zum Beispiel, um hoch spezialisierte Reservegarnituren zu erstellen. Materialien sind kostbare Zutaten für die Hochstufungs-Funktion, mit der Sie im späteren Handlungsverlauf Fertigkeiten aufwerten können. Die meisten Objekte der Kategorie „Andere Gegenstände“ sind bei irgendeiner Nebenmission von Nutzen, die Sie möglicherweise noch gar nicht angenommen haben, oder könnten bei einem späteren Spieldurchgang hilfreich sein. Prinzipiell sollten Sie auf Ihren Reise so viele Gegenstände wie möglich sammeln, von Feuerwerkskörpern aus Yusnaan bis hin zu Pilzen und Blumen, die in den Wildlanden wachsen.

Grundsätzlich werden Sie durch den Verkauf von Objekten aus dem Inventar nicht allzu viele Gil (das ist das Zahlungsmittel der Final Fantasy-Serie) verdienen. Stattdessen haben Sie zwei andere Haupteinnahmequellen:

Belohnungen für erledigte Missionen. Allgemein gilt: Je schwieriger der Auftrag, desto mehr Gil springen dabei heraus.

Das Besiegen von Gegnern. Für jeden Gegnertyp erhalten Sie eine bestimmte Menge Gil, wobei sich die Mengen ab Tag 7 erhöhen. Dies geht einher mit einem Anstieg sämtlicher Monster-Attribute. Im Gegner-Kapitel dieses Buches finden Sie alle Informationen über die möglichen Belohnungen für alle Monster.

Händler

Es gibt verschiedene Arten von Händlern im Spiel, die alle unterschiedliche Waren oder Dienstleistungen anbieten. Beachten Sie, dass sich die angebotene Ausrüstung von Geschäft zu Geschäft unterscheidet und dass die Angebotspalette im Laufe der Zeit erweitert wird. Sie sollten den Ausstattern und Schmieden, die es auf den verschiedenen Kontinenten gibt, also regelmäßig Besuche abstatten.

HÄNDLERÜBERSICHT

SYMBOL	ART	BESCHREIBUNG
	Krämer	Verkauft Heilgegenstände, die zur Heilung oder Wiederbelebung von Lightning dienen, Positivzustände erzeugen oder Negativzustände entfernen.
	Ausstatter	Verkauft Kleidung, die zur Erstellung von Kampfgeräten (siehe Seite 31) benötigt wird und Lightnings Attribute verbessert. Dekor verändert lediglich ihr Erscheinungsbild.
	Schmiede	Verkauft Waffen und Schilde, also wesentliche Ausrüstungsgegenstände, die Lightnings Werte verbessern und die Kampfgeräten prägen.
	Magielabor	Ermöglicht die Verbesserung von Fertigkeiten per Synthese (Verarbeitung von zwei Fertigkeiten derselben Art und Stufe) und im späteren Spielverlauf auch per Hochstufung (Stufenaufstieg maximal entwickelter Fertigkeiten). Mehr darüber auf Seite 33.
	Gaststätte	Verkauft Nahrung, die Lightnings Gesundheit augenblicklich wiederherstellt. Je teurer das Nahrungsmittel, desto größer die TP-Heilung.
	Herberge	Vermietet Zimmer für einen Zeitraum Ihrer Wahl. Dabei werden die TP komplett geheilt. Doch als „Heilmittel“ sind Gegenstände und Gaststätten besser geeignet. Herbergen sind nur im späteren Verlauf der Handlung nützlich, wenn Sie fast alle Missionen erledigt haben und eine bestimmte Tageszeit abwarten müssen.
	Informant	Verkauft Gegner-Aufzeichnungen, die Schwachpunkte und Schockbedingungen verraten. Sie können diese Analyse-Informationen während des Kampfes mit abrufen.
	Wandernde Händler	Manchmal werden Sie an unerwarteten Orten auf Händler stoßen, die meist Heilgegenstände verkaufen. Einige tauchen aber auch zufällig an ganz bestimmten Orten auf und bieten dort Raritäten in Form wertvoller Ausrüstung an.

Filmszenen überspringen

Die Handlungssequenzen des Spiels wird sich wohl kaum ein Spieler entgehen lassen wollen, aber es gibt auch Situationen, in denen Sie Szenen häufiger zu Gesicht bekommen werden, zum Beispiel nach Niederlagen bei schwierigen Bosskämpfen oder in einem wiederholten Spieldurchgang. Wenn Sie eine Szene abbrechen möchten, drücken Sie **START** / und dann **SELECT** / .

- SCHNELLSTART
- CHARAKTERE
- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- HAUPTMISSIONEN
- NEBENMISSIONEN
- WUNSCHTAFELN
- GEGNER
- INVENTAR
- STRATEGIE & ANALYSE
- ULTIMA-LÖSUNGSWEG
- EXTRAS
- INDEX
- SPIELVERLAUF
- ZEITFAKTOR
- LIGHTNING
- SCHWIERIGKEITS-GRAD
- BILDSCHIRM-ANZEIGEN
- STEUERUNG
- ERKUNDUNG
- VOR DEM KAMPF
- DAS KAMPFSYSTEM
- SONDER-FUNKTIONEN
- NOVA CHRYSLIA



KAMPF-VORBEREITUNGEN

Bei *Lightning Returns* kommt eine neue Variante des klassischen Active Time Battle (ATB) zum Einsatz, bei der die taktischen Möglichkeiten eines traditionellen Rollenspiels mit dem dynamischen Ablauf eines Actionspiels kombiniert werden.

Zu Beginn des Spiels stehen Ihnen nur wenige Fertigkeiten zur Verfügung. Im Laufe der Zeit kommen jedoch viele zusätzliche Aktionsmöglichkeiten hinzu. Um Sie nicht mit zu vielen Informationen zu überschütten und nicht alles zu Anfang vorwegzunehmen, stellen wir Ihnen hier zuerst einmal die allgemeinen Grundlagen des Kampfsystems vor. Eine eingehende Untersuchung sämtlicher Funktionen und weiterführende Informationen finden Sie in den Kapiteln „Inventar“ und „Strategie & Analyse“.

Feindkontakt

Um den Kampf mit einem Gegner einzuleiten, gehen Sie mit **L** auf ihn zu und greifen mit **R1**/**RB** an. Ein erfolgreicher Treffer wirkt sich positiv auf das folgende Kampfgeschehen aus:

- Wenn Sie den Gegner mit Ihrem Angriff überraschen (**V**), ist die Eröffnung „perfekt“. Der Gegner beginnt den Kampf mit 25 % weniger TP als normal.
- Falls Sie vom Gegner bemerkt werden (**V**), ihn aber trotzdem mit dem Angriff erwischen, ist das eine „sehr gute“ Eröffnung des Kampfes. Der Gegner beginnt den Kampf mit 10 % weniger TP.
- Falls Sie den Gegner mit der Attacke nicht treffen oder Sie von ihm angegriffen werden, ist diese Eröffnung „schlecht“. Lightnings eigene TP werden beim Schwierigkeitsgrad Normal und Schwer zu Kampfbeginn um 5 % gesenkt.

Die Kämpfe selbst führen nicht zu einer unmittelbaren Weiterentwicklung des Charakters. Sie erhalten aber wertvolle Belohnungen (darunter Fertigkeiten und für Missionen benötigte Gegenstände) und Gil. Zudem bekommen Sie EP-Anteile zurück, wobei die Menge in der Regel von der relativen Schwierigkeit des Kampfes abhängt. Lightning lernt im Laufe des Spiels diverse EP-Fertigkeiten, aber die meisten EP werden Sie wahrscheinlich für das Einfrieren der Zeit per Chronostasis benötigen (siehe Seite 45).

In der Anfangsphase des Spiels, wenn Lightnings Statuswerte noch niedrig sind und die taktischen Möglichkeiten aufgrund der wenigen verfügbaren Ausrüstungsgegenstände und Fertigkeiten begrenzt sind, sollten Sie gewissen Gegnern lieber aus dem Weg gehen. Ganz allgemein gibt es drei Gegnerkategorien: Chaosbestien, wilde Monster und Waffensysteme. Darüber hinaus sind diese in drei Untergruppen unterteilt: kleine Monster, mittelgroße Monster und große Monster. Im Allgemeinen können Sie die Gefahr, die von einem Feind ausgeht, anhand seines Erscheinungsbildes abschätzen. Je kleiner der Gegner, desto leichter ist er zu besiegen.

Am ersten oder zweiten Tag ist es nicht ratsam (um nicht zu sagen lebensmüde), mittelgroße oder große Monster anzugreifen. In dieser Hinsicht werden Sie bei *Lightning Returns* nicht mit Samthandschuhen angefasst. Sobald Sie Ihrem Forscherdrang freien Lauf lassen, werden Sie auf sehr gefährliche Monster stoßen. Doch erst wenn sich Lightning weiterentwickelt hat, erreichen Sie irgendwann die Kampfkraft, um großen Monstern die Stirn bieten zu können.

Bis dahin sollten Sie lieber weglaufen und sich mit Gegnern anlegen, bei denen Sie realistische Siegchancen haben.

Wenn Sie einem übermächtigen oder äußerst ungemütlichen Kontrahenten entkommen möchten, sollten Sie die folgenden Hinweise beachten:

- Wenn Sie genügend Abstand zwischen Lightning und einen Gegner bringen, wird er automatisch verschwinden. Außerdem werden Feinde bestimmte Gebiete (wie zum Beispiel Ortschaften in den Wildlanden) nicht betreten. Sobald Sie hineinrennen, wird das Monster verschwinden.
- Bei vollem Sprinttempo kann Lightning den trägeren Gegnerarten leicht entkommen. Flinkere Feindvarianten hingegen können zwar mit ihr Schritt halten, aber sie bei einem geradlinigen Sprint fast niemals einholen, um einen Kampf einzuleiten.
- Schnellere Feinde können sehr hartnäckig sein und Lightning scheinbar mühelos über lange Distanzen hinweg verfolgen. Es gibt zwei Methoden, um solche verbissenen Verfolger abzuschütteln. Zuerst einmal müssen Sie wissen, dass Gegner einer ähnlichen Konditionsbeschränkung unterliegen wie Lightning: Nach einer gewissen Zeit müssen auch Monster ihren Dauerlauf zur Erholung unterbrechen. Wenn Sie Lightnings Sprint genau im richtigen Moment einsetzen, können Sie möglicherweise aus der Reichweite des Verfolgers heraus beschleunigen. Zweitens sollten Sie um Landschaftselemente herumrennen. Möglicherweise wird das Monster kurz zögern, bevor es das Hindernis umgeht – und oft reicht schon ein kurzer Moment, um den Abstand so weit auszubauen, dass das Monster verschwindet.
- Der Kampf beginnt nur, wenn der Feind Lightning tatsächlich attackiert. Es ist also möglich, auf engem Raum unmittelbar an einem Monster vorbeizuhuschen oder sogar darüber hinwegzuspringen.

Beachten Sie, dass Sie nicht mit einem NSC interagieren können, wenn ein Monster in der Nähe ist. Sie müssen es entweder im Kampf besiegen oder weglaufen, bis es den Anschluss verliert und automatisch verschwindet. Sie können die Anwesenheit eines NSC auch nutzen, um die Aufmerksamkeit eines Monsters abzulenken und zu fliehen.

ATB (Active Time Battle)

Lightnings Handlungsspielraum im Kampf wird von den ATB-Balken bestimmt. Jeder Einsatz einer Fertigkeit reduziert den Füllstand des aktuellen Balkens um einen bestimmten Wert.

Für jede Kampfarnitur gibt es einen separaten ATB-Balken. Alle drei füllen sich während des Kampfes von selbst wieder auf – die beiden in Warteposition dreimal so schnell wie der ATB-Balken der aktiven Garnitur. Der Verbrauch hängt von den ATB-Kosten der eingesetzten Fertigkeit ab, die Sie mit einer der vier Aktionstasten des Controllers auslösen. Bei jedem Tastendruck wird die entsprechende Fertigkeit ausgeführt, und ihre ATB-Kosten werden vom ATB-Balken abgezogen.

Wichtig ist, dass Sie die ATB-Balken gezielt nutzen und immer rechtzeitig auf eine andere Kampfarnitur umschalten. Sorgen Sie durch den umsichtigen Einsatz der Fähigkeiten dafür, dass Ihre Aktionsfähigkeit zu jeden Zeitpunkt gewährleistet ist. Keinesfalls sollte es so weit kommen, dass Sie irgendwann mit drei leeren Balken dastehen.

Kampfarnituren

Eine Kampfarnitur besteht aus verschiedenen Ausrüstungsgegenständen und bis zu vier Fertigkeiten, die Sie über die entsprechende Option des Hauptmenüs zusammenstellen können. Bis zu drei verschiedene Kampfarnituren stehen im Kampf zur Verfügung.

Während eines Kampfes können Sie jederzeit zwischen den drei Garnituren (**R1**/**RB**) umschalten, um deren individuelle Stärken und die separaten ATB-Balken optimal auszunutzen.

KAMPFGARNITUREN-ÜBERSICHT

SYMBOL	TEIL	WICHTIGE ATTRIBUTE	VERFÜGBARKEIT	HINWEISE
	Kleidung	Verschiedene	Kann bei Ausstattern erworben oder als Belohnung erhalten werden.	Dies ist der zentrale Teil der Kampfarnitur. Kleidungsstücke besitzen individuelle Passiv-Fertigkeiten und Funktionen und steigern bestimmte Attribute. Zudem enthalten Sie fest „eingebaute“ Fertigkeiten. Vom Kleidungsstück hängt der maximale ATB-Wert und auch der ATB-Ausgangswert (der Füllstand des Balkens zu Beginn des Kampfes) ab. Daher ist die Auswahl der passenden Kleidung und eine ausgewogene Zusammenstellung unterschiedlicher Garnituren von größter Bedeutung. Auf Seite 35 können Sie sich ausführlich über dieses Thema informieren.
	Waffe	<ul style="list-style-type: none"> • Angriffskraft () • Angriffszauber () 	Kann bei Schmieden gekauft, von besiegteten Gegnern erbeutet oder als Belohnung erhalten werden.	Von der Waffe, die Sie der Kampfarnitur zugewiesen haben, hängen die Werte Angriffskraft und Angriffszauber ab (siehe Seite 34) und damit der Schaden, den Ihre Attacken verursachen. Viele Waffen besitzen zudem Passiv-Fertigkeiten, die Ihre Kampfkraft unterstützen (siehe Seite 32).
	Schild	<ul style="list-style-type: none"> • TP • ATB-Füllrate () • Blockvermögen () 	Kann bei Schmieden gekauft oder als Belohnung erhalten werden.	Schilde beeinflussen den TP-Wert der Kampfarnitur und manchmal auch andere Attribute. In defensiver Hinsicht ist der wichtigste Wert jedoch das Blockvermögen, denn davon hängt es ab, wie viel Schaden beim Blocken mit dieser Kampfarnitur abgewehrt wird. Auf Seite 34 erfahren Sie mehr über Attribute und auf Seite 32 mehr über das Thema Blocken.
	Kopf-Accessoire	Verschiedene	Ist in Schatzsphären zu finden oder als Belohnung erhältlich.	Kopf-Accessoires steigern in erster Linie Ihre offensiven oder defensiven Attribute. Sie wirken sich nur auf die eine Kampfarnitur aus, die damit ausgerüstet ist.
	Arm-Accessoire	Verschiedene		Die meisten Arm-Accessoires gewähren positive Zustandsveränderungen oder steigern die Widerstandskraft gegen Negativzustände oder Elemente. Arm-Accessoires wirken sich auf alle drei Kampfarnituren aus.
	Fertigkeiten	Verschiedene	Werden von besiegteten Gegnern erbeutet oder sind in Schatzsphären zu finden.	Fertigkeiten bestimmen, welche Aktionen Sie im Kampf ausführen können. Auf Seite 32 erfahren Sie mehr über diese grundlegenden Spielfunktionen.

Sie können das Aussehen der Kampfarnituren durch Dekor verändern (**O1**). Dekor wird von Ausstattern verkauft oder als Missionsbelohnung gewährt. Sie können die Garnitur umbenennen, indem Sie den Namen oben links im Bild auswählen, oder die Farbe der Kleidung mit **O**/**X** verändern.

Im Kampf können Sie jederzeit die Kampfarnitur wechseln, ohne irgendwelche Kosten oder Nachteile in Kauf nehmen zu müssen. Drücken Sie dazu einfach **L1**/**LB** oder **R1**/**RB**. Jede Garnitur besitzt einen eigenen ATB-Balken. Die ATB-Füllrate () – siehe Seite 34) bestimmt, wie schnell sich der Balken wieder füllt. Je höher dieser Wert, desto schneller geht es und desto intensiver können Sie die Fertigkeiten der Garnitur einsetzen.

Nachdem Sie Ihre Kampfarnituren zusammengestellt haben, müssen Sie eine davon mit **O**/**X** als Standard () definieren. Die gewählte Garnitur kommt dann zu Beginn der Kämpfe zum Einsatz. Außerdem bestimmt sie Lightnings Aussehen im Spiel und in Filmsequenzen.

Zusätzlich zu den drei Kampfarnituren können Sie auch noch bis zu sechs Reservarnituren erstellen. Diese stehen im Kampf nicht zur Verfügung, können aber im Menü bequem mit **A**/**V** ausgetauscht werden. Wenn Sie es mit Gegnerarten zu tun bekommen, die eine ganz bestimmte taktische Vorgehensweise erfordern, können Sie dank dieser Funktion schnell eine neue Kampfarnitur-Auswahl zusammenstellen und müssen sich keine unnötigen Gedanken über die Modifikation der bewährten Garnituren machen.



Die Zusammenstellung der Garnituren ist entscheidend, damit Sie auf die vielen Kämpfe vorbereitet sind, die Ihnen bevorstehen. Sie benötigen klar definierte Rollen, damit Sie Ihre verschiedenen Fertigkeiten im Hinblick auf die jeweiligen Stärken und Schwächen der Gegner effektiv einsetzen können. Auf Seite 35 gehen wir ausführlich auf das Thema „Spezialisierung“ ein. Zuvor betrachten wir die verschiedenen Elemente, die einer Kampfarnitur den individuellen Charakter verleihen.

- SCHNELLSTART
- CHARAKTERE
- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- HAUPTMISSIONEN
- NEBENMISSIONEN
- WUNSCHTAFELN
- GEGNER
- INVENTAR
- STRATEGIE & ANALYSE
- ULTIMA-LÖSUNGSWEG
- EXTRAS
- INDEX
- SPIELVERLAUF
- ZEITFAKTOR
- LIGHTNING
- SCHWIERIGKEITS-GRAD
- BILDSCHIRM-ANZEIGEN
- STEUERUNG
- ERKUNDUNG
- VOR DEM KAMPF
- DAS KAMPFSYSTEM
- SONDER-FUNKTIONEN
- NOVA CHRYSLIA

Fertigkeiten

Es gibt vier grundlegende Arten von Fertigkeiten, die jeweils einer bestimmten Rolle entsprechen, die Sie einer Kampfgaritur zuweisen können. Falls Sie *Final Fantasy XIII* oder *Final Fantasy XIII-2* gespielt haben, dann erinnern Sie sich höchstwahrscheinlich an die verschiedenen Rollen der Charaktere, die Sie mittels Paradigmen-System zusammenstellen konnten. Eine vollständige Übersicht sämtlicher Fertigkeiten inklusive aller Parameter und anderer Details finden Sie im Inventar-Kapitel.

FERTIGKEITEN IM ÜBERBLICK

SYMBOL	TYP	BESCHREIBUNG	ENTSPRECHENDE ROLLE*
	Physische Angriffe	Attacken, deren Schaden vom Angriffskraft-Attribut abhängt. Je höher dieser Wert, desto größer der Schaden. Manch fortgeschrittene Fertigkeiten haben besondere Wirkungen wie zum Beispiel die Fähigkeit, feindliche Attacken zu unterbrechen.	Physische Garnitur: Diese Rolle ist auf das Verursachen von physischem Schaden spezialisiert (besonders bei Gegnern im Schockzustand) sowie auf den Erhalt der Schockwelle.
	Magische Angriffe	Attacken, deren Schaden vom Angriffsauber-Attribut abhängt. Je höher dieser Wert, desto größer der Schaden. Viele Zauber sind elementar und können eine entsprechende Schwäche des Gegners ausnutzen (siehe Seite 40).	Magie-Garnitur: Diese Rolle ist darauf ausgelegt, einen Gegner in den Schockzustand zu versetzen und magischen Schaden zu verursachen.
	Defensive Fertigkeiten	Defensive Fertigkeiten ermöglichen es Ihnen, Schäden durch feindliche Attacken zu verringern (oder auszuweichen bzw. zu kontern). Je höher der Blockvermögen-Wert einer Garnitur, desto weniger Schaden kassieren Sie. Manch fortgeschrittene Fertigkeiten haben besonderen Nutzen wie Heilung oder ATB-Regeneration.	Defensiv-Garnitur: Diese Rolle ist darauf ausgelegt, den vom Gegner verursachten Schaden zu verkraften.
	Schwächungszauber	Verursachen beim Gegner Negativzustände, was eine wirkungsvolle Methode ist, um ihn zu behindern und die von ihm ausgehende Gefahr zu verringern. Auf Seite 41 finden Sie eine Beschreibung aller Zustandsveränderungen.	Schwächungs-Garnitur: Diese Rolle ist darauf ausgelegt, beim Gegner Negativzustände zu erzeugen.

*Eine Garnitur kann natürlich auf so konfiguriert werden, dass sie die Eigenschaften mehrerer Rollen in sich vereint. Mehr über Spezialisierung auf Seite 35.

Fertigkeiten erhalten: Es gibt zwei Möglichkeiten, Fertigkeiten zu erhalten. Zuerst einmal hat fast jedes Kleidungsstück eine „eingebaute“ Fähigkeit. Wenn Sie es anlegen, haben Sie Zugriff auf die dazugehörige Fertigkeit. Sie kann nicht entfernt werden, wie das Vorhängeschloss-Symbol () anzeigt. Zusätzliche Fertigkeiten können Sie beim Besiegen von Gegnern erhalten und gelegentlich auch in Schatzsphären finden. Haben Sie eine Fertigkeit bekommen, die Sie gern benutzen möchten, dann öffnen Sie das Menü und rüsten diese bei einer Kampfgaritur aus.

Fertigkeiten einsetzen: Sie haben im Kampf Zugriff auf die Fähigkeiten, die Sie einer der drei Kampfgarituren (siehe voriger Abschnitt) zugewiesen haben. Die Fertigkeit Ihrer Wahl wird dann ganz einfach durch den Druck der entsprechenden Aktionstaste ausgelöst, wenn die jeweilige Kampfgaritur aktiv ist. Viele Angriffsfertigkeiten sind darauf ausgelegt, mehrmals in Folge ausgeführt zu werden, wobei die finale Attacke einer solchen Kombo erhöhten Schaden verursacht. Dazu müssen Sie einfach nur die Taste gedrückt halten oder sie mehrfach entsprechend Lightnings Bewegungen drücken. Das Halten der Taste ist besonders sinnvoll bei defensiven Fertigkeiten, weil Sie damit sicherstellen, dass keine Lücke in Ihrer Verteidigung entsteht. Der Nachteil beim Gedrückthalten ist jedoch, dass Sie nicht die Möglichkeit haben, einen Bonus für „perfektes Timing“ zu bekommen (siehe Seite 39). Allerdings ist dies auch eine Funktion für Fortgeschrittene, die ein wenig der Übung bedarf.

Tastenbelegung: Wenn Sie etwas Erfahrung mit dem Kampfsystem gesammelt haben, werden Sie feststellen, dass eine wohlüberlegte Anordnung der Fertigkeiten empfehlenswert ist. Ein Beispiel: Falls Sie Attacken desselben Elements in zwei unterschiedlichen Kampfgarituren benutzen (zum Beispiel Aero in der einen und Aeroga oder Sturmschneise in einer anderen), bietet es sich an, beiden dieselbe Taste zuzuweisen. Falls Sie es nun mit einem Gegnertyp zu tun bekommen, der empfindlich auf windelementaren Schaden reagiert, dann könnten Sie zwischen den entsprechenden Garnituren umschalten, ohne die Angriffstaste loszulassen. Sie könnten dieses Prinzip auch noch ausweiten und gewissen Aktionsarten immer eine ganz bestimmte Taste zuweisen, zum Beispiel alle defensiven Manöver auf und alle Feuerattacken auf legen und so weiter. Das ist im Kampf von Vorteil, denn so wissen Sie instinktiv, welche Taste Sie in der jeweiligen Situation drücken müssen, ohne erst die Einblendung zu studieren.

Synthese & Fertigungsstufen: Alle Fertigkeiten haben eine Stufe, die Teil des Namens ist. Anfangs sind es meist Fertigkeiten der Stufe 1 (St. 1), aber mit der Zeit erhalten Sie auch Fertigkeiten höherer Stufen. Zudem wird die Synthese-Funktion freigeschaltet. Dabei können Sie in Magielaboren () Fertigkeiten derselben Stufe verschmelzen, um sie zu verbessern. An Tag 6 wird dann sogar die Funktion freigeschaltet, Fertigkeiten hochzustufen. Unter der Überschrift „Synthese“ auf der folgenden Seite erfahren Sie mehr darüber.

Seltene Fertigkeiten: Einige Fertigkeiten sind in gelber Schrift hervorgehoben und mit einem kleinen Sternchen gekennzeichnet. Diese seltenen Fertigkeiten sind besonders wertvoll, da sie mit einer Passiv-Fertigkeit verbunden sind, die zusätzliche Vorteile bietet.

Passiv-Fertigkeiten

Passiv-Fertigkeiten () wirken automatisch und unterstützen somit dauerhaft die dazugehörige Kampfgaritur (und im Falle von Arm-Accessoires sogar alle drei Garnituren). Es gibt die unterschiedlichsten Varianten: Einige verbessern grundlegende Attribute wie TP, ATB, Schockvermögen, Angriffskraft oder Angriffsauber, andere beeinflussen elementare Attacken und Resistenzen. Manche kommen nur in ganz bestimmten Situationen zum Tragen, zum Beispiel eine Passiv-Fertigkeit, die einen Bonus gewährt, wenn Lightning einen Feind von hinten angreift.

Passiv-Fertigkeiten können manchmal außerordentlich wertvoll sein, sodass man dafür sogar die ansonsten dürrigen Attribute der dazugehörigen Ausrüstung oder Fertigkeit in Kauf nimmt. Bei extrem spezialisierten Kampfgarituren-Konfigurationen sind Passiv-Fertigkeiten oft von entscheidender Bedeutung bei der Auswahl von Fertigkeiten oder Ausrüstungsgegenständen. Zum Beispiel kann eine 15-prozentige Verbesserung des Angriffsauber-Wertes bei einer auf elementarmagische Attacken ausgelegten Kampfgaritur von unschätzbarem Wert sein (weil Lightning damit 15 Prozent mehr Schaden verursacht). Und für Defensiv-Garnituren, die auf das Verkraften heftiger Attacken ausgelegt sind, ist jeder Bonus auf Schadens- oder Negativzustands-Resistenzen ein Segen.

Wenn Sie Einzelheiten über die Wirkung einer Passiv-Fertigkeit erfahren wollen, bewegen Sie den Zeiger über den Gegenstand oder die Fertigkeit und drücken /, oder Sie werfen einfach einen Blick in unsere Übersicht auf Seite 250.

Synthese

Sobald Magielabore im Verlauf der Handlung freigeschaltet werden, können Sie dort Ihre Fertigkeiten durch Synthese mit Fertigkeiten derselben Kategorien und Stufen verbessern, zum Beispiel Angreifen St. 1 mit einem weiteren Angreifen St. 1. Die erste Fertigkeit bleibt erhalten und wird verbessert, die als Zweites ausgewählte Fertigkeit wird bei dem Vorgang verbraucht.

Wir stellen Ihnen das System hier kurz vor, eine eingehendere Erläuterung finden Sie im Kapitel „Strategie & Analyse“.

- Die Synthese physischer Fertigkeiten () und magischer Fertigkeiten () steigert ihren Angriffswert um einen Schritt (zum Beispiel von x 1,00 auf x 1,05). Sie werden dadurch stärker, in diesem Fall um 5%.
- Sobald eine Fertigkeit ihr Stufenpotenzial ausgeschöpft hat, wird sie mit einem Symbol () gekennzeichnet. Sie kann nun durch Synthese nicht weiter verstärkt werden.
- Bei der Synthese bleiben normalerweise die besten Parameter der beiden verarbeiteten Fertigkeiten erhalten. Wenn Sie zum Beispiel eine Fertigkeit mit ATB-Kostenreduzierung und eine andere mit hohem Angriffswert haben, wird die daraus resultierende Fertigkeit beide Funktionen besitzen.
- Besitzen beide synthetisierten Fertigkeiten eine Passiv-Fertigkeit, dann genießt die zuerst ausgewählte Fertigkeit Priorität gegenüber der konsumierten – mit anderen Worten, die Passiv-Fertigkeit der zuerst ausgewählten Fertigkeit bleibt erhalten.
- Neben der Verbesserung des Angriffswertes der Ausgangsfähigkeit kann bei der Synthese gelegentlich auch ein zusätzlicher Bonus entstehen, zum Beispiel eine Passiv-Fertigkeit. So etwas ist normalerweise extrem wertvoll.
- Eine Synthese von Defensiv-Fertigkeiten () und Schwächungsfertigkeiten () ist nicht notwendig, da diese von Natur aus die maximale Wirkungskraft besitzen. Ihre Parameter können nicht verbessert werden.
- Eine Fertigkeit, die ihr Stufenpotenzial ausgeschöpft hat (und daher mit dem Symbol markiert ist), kann durch Hochstufung aufgewertet werden. Diese Funktion wird in allen Magielaboren an Tag 6 freigeschaltet. Die Hochstufung hat Verbesserungen der Hauptwerte zur Folge und bewirkt manchmal auch zusätzliche Boni, wie zum Beispiel eine Reduzierung der grundlegenden ATB-Kosten. Das hat zur Folge, dass in Magielaboren hochgestufte Fertigkeiten (besonders solche, die Sie seit Stufe 1 weiterentwickelt haben) weniger ATB verbrauchen als solche mit der gleichen Stufe, die Sie von besiegten Monstern erbeutet haben.
- Nach dem Hochstufen einer Fertigkeit können Sie den ganzen Vorgang wiederholen (erst Schritt für Schritt synthetisieren, dann hochstufen), um noch höhere Stufen zu erreichen. Bei einem ersten Spieldurchgang auf Einfach oder Normal ist diese Funktion teilweise eingeschränkt. Erst bei einem nachfolgenden Durchgang auf Schwer steht sie vollständig zur Verfügung.



- SCHNELLSTART
- CHARAKTERE
- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- HAUPTMISSIONEN
- NEBENMISSIONEN
- WUNSCHTAFELN
- GEGNER
- INVENTAR
- STRATEGIE & ANALYSE
- ULTIMA-LÖSUNGSWEG
- EXTRAS
- INDEX
- SPIELVERLAUF
- ZEITFAKTOR
- LIGHTNING
- SCHWIERIGKEITS-GRAD
- BILDSCHIRM-ANZEIGEN
- STEUERUNG
- ERKUNDUNG
- VOR DEM KAMPF
- DAS KAMPFSYSTEM
- SONDER-FUNKTIONEN
- NOVA CHRYSLIA

Attribute

Die Effektivität einer Kampfgaritur hängt von den Attributen ab. Jedes Attribut wirkt sich auf einen oder mehrere Aspekte des Kampfgeschehens aus. Sobald Sie genügend Erfahrung gesammelt haben, um spezialisierte Kampfgarituren zu erstellen (siehe Seite 35), müssen Sie bei jeder Garnitur ganz genau darauf achten, dass die für ihre Rolle entscheidenden Attribute so hoch wie möglich sind.

Sie können Lightnings Attribute auch mithilfe von Ausrüstungsgegenständen (siehe Seite 31) und Passiv-Fertigkeiten (siehe Seite 32) verbessern.

ATTRIBUTE IM ÜBERBLICK

SYMBOL	ATTRIBUT	BESCHREIBUNG
	Angriffskraft	Der Schaden, den Sie mit physischen Attacken verursachen. Ein entscheidendes Attribut, wenn Sie physische Attacken (⚡) wie Angreifen, Krafthieb, Rundumschlag usw. einsetzen.
	Angriffszauber	Der Schaden, den Sie mit magischen Attacken verursachen. Ein entscheidendes Attribut, wenn Sie magische Attacken verwenden (⚡) oder Negativzustände erzeugen (⚡), zum Beispiel Ruin, elementaren Zauber, Entkräftungszauber usw.
	Blockvermögen	Bestimmt, wie wirksam Sie beim Einsatz von Defensiv-Fertigkeiten (🛡️) Schaden vermeiden. Ein entscheidendes Attribut für defensive Garnituren.
	TP	Ihr maximaler TP-Wert, wenn die TP-Leiste vollständig gefüllt ist. Dieses Attribut ist nur bei defensiven Garnituren von großer Bedeutung.
	ATB-Füllrate	Die Geschwindigkeit, mit der sich der ATB-Balken einer Garnitur füllt. Ein wichtiges Attribut bei allen Garnituren.
	Max. ATB	Ein Bonus dieser Garnitur auf den maximalen ATB-Wert. Je höher dieser Wert ist, desto mehr Fertigkeiten können Sie bei einem gefüllten ATB-Balken in schneller Abfolge ausführen.
	ATB-Ausgangswert	Ihr ATB-Wert zu Beginn eines jeden Kampfes.
	Physische Resistenz	Eine Abschwächung aller physischen Schäden, die Sie erleiden. Dieser Wert ist nur bei defensiven Garnituren relevant.
	Magische Resistenz	Eine Abschwächung jeglicher magischen Schäden, die Sie erleiden. Auch dieser Wert ist nur bei defensiven Garnituren relevant.
	Schockvermögen	Bestimmt, wie stark eine Attacke zum Ausschlag der feindlichen Schockwelle beiträgt (siehe Seite 38). Wird üblicherweise durch Buchstaben verdeutlicht, wobei A der beste Wert und E der am wenigsten effektive ist.
	Schockdauer	Bestimmt, wie sehr eine Attacke dazu beiträgt, dass die feindliche Schockwelle bestehen bleibt (siehe Seite 38). Wird üblicherweise durch Buchstaben verdeutlicht, wobei A der beste Wert und E der am wenigsten effektive ist.
	ATB-Kosten	Bestimmt, wie stark der ATB-Balken durch die Fertigkeit in Anspruch genommen wird.

Charakterentwicklung

Im Verlauf des Abenteuers wird sich Lightning weiterentwickeln. Allerdings geschieht dies nicht wie bei den meisten Rollenspielen durch das Sammeln von Erfahrungspunkten im Kampf, sondern vielmehr durch den Abschluss von Missionen. Jede abgeschlossene Aufgabe, egal ob Hauptmission, Nebenmission oder Wunschtafel-Auftrag, wirkt sich positiv auf die Attribute (die auch als Parameter bezeichnet werden) aus. In der Regel führen umfangreiche oder schwierige Missionen zu höheren Boni. Da der Abschluss von Missionen zudem die wichtigste Voraussetzung für das Erreichen des Spielendes ist, gibt es für Sie also einen starken Anreiz, so viele Missionen wie möglich in Angriff zu nehmen.

Neben diesen Boni tragen auch noch andere Faktoren zu Lightnings Entwicklung bei:

- **Bessere Ausrüstung:** Wenn die Tage im Spiel verstreichen, wird die Angebotspalette der Händler erweitert. So erhalten Sie Zugriff auf mächtigere (aber auch teurere) Kleidung, Waffen und Schilde. Auch als Missionsbelohnung

oder Monster-Beute sind später wertvollere Objekte erhältlich. Bessere Ausrüstung kann sich ganz entscheidend auf Ihre Kampfkraft auswirken.

- **Bessere Fertigkeiten:** Von Tag 7 an werden die Feinde, denen Sie begegnen, von Tag zu Tag stärker. Der ansteigende Schwierigkeitsgrad der Kämpfe hat aber auch Vorteile, denn besiegte Monster können dann höherstufige Fertigkeiten hinterlassen, und sogar seltene Fertigkeiten gehören dann zur Kampfausbeute, die sowohl Lightnings offensive als auch defensive Kampfkraft enorm verbessern.
- **Fertigkeiten-Synthese:** Im Laufe der Zeit erbeuten Sie von besiegten Gegnern große Mengen an Fertigkeiten. Diese können Sie mit der Synthese-Funktion der Magielabore (🔪) zu verbesserten Varianten derselben Stufe verschmelzen und schließlich, sobald die Fertigkeiten ihr maximales Potenzial erreicht haben (zu erkennen an der Markierung ⚡), sogar hochstufen. Durch diese manuelle Aufwertung der Fertigkeiten (besonders der seltenen) können Sie Ihre Kampfkraft noch weiter steigern.

Spezialisierung

Die Spezialisierung der Kampfgarituren ist ein ganz wichtiger Aspekt des Spiels. Falls alle Ihre Garnituren ähnlich aufgebaut sind (zum Beispiel eine physische Attacke, ein Elementzauber, eine Aktion mit Flächenwirkung und eine Defensiv-Technik), werden Sie in der Anfangsphase des Spiels noch gut zurechtkommen. Denn grundsätzlich ist es natürlich praktisch, mit jeder Garnitur attackieren und blocken zu können, und Negativzustände lassen sich zu Beginn ohnehin noch nicht erzeugen. Doch wer immer nur auf eine ausgewogene Mischung setzt, wird letztendlich auch nur

durchschnittliche Leistungen erbringen können. Starken Monstern werden Sie damit nicht gewachsen sein. Auf lange Sicht werden Sie wesentlich mehr Erfolg haben, wenn Sie den Garnituren verschiedene Rollen zuweisen, die Schwerpunkte bei unterschiedlichen Attributen setzen.

Im Kapitel „Strategie & Analyse“ gehen wir im Detail auf Ausrichtungen und die Voraussetzungen der Spezialisierung ein. Für den Anfang möchten wir Sie aber erst einmal mit der grundlegenden Funktionsweise vertraut machen.

SPEZIALISIERUNGEN IM ÜBERBLICK

ZENTRALE FERTIGKEIT	ROLLE	BESCHREIBUNG	ENTSCHEIDENDES ATTRIBUT
	Physischen Schaden verursachen	Ein Spezialist für physischen Schaden, vor allem für den Schaden, der während des Schockzustandes erzeugt wird. Kann auch sehr wirksam die Herbeiführung des Schocks unterstützen.	 Angriffskraft ATB-Füllrate
	Magischen Schaden verursachen	Ein Spezialist für magischen Schaden und Elementschaden, der entscheidend zum Schocken des Gegners beiträgt, indem er dessen Schwachstellen ausnutzt.	 Angriffszauber ATB-Füllrate
	Schaden verkraften	Ein Defensivspezialist, der selbst die mächtigsten feindlichen Attacken verkraftet (durch Blocken, Ausweichen oder Kontern), ohne allzu viele TP einzubüßen.	 Blockvermögen TP
	Schwächungen verursachen	Ein Spezialist für Negativzustände, der durch die Schwächung des Gegners enorm viel bewirken kann.	 Gewisse Passiv-Fertigkeiten Angriffszauber

Da es vier grundlegende Rollen gibt, Ihnen aber im Kampf nur drei Kampfgarituren zur Verfügung stehen, muss wenigstens eine Garnitur zwei Spezialisierungen in sich vereinen.

Wir möchten Ihnen nun eine typische Garnitur-Konfiguration vorstellen, die sich auch bei mächtigeren Gegnern als wirkungsvoll erweisen kann. Dies ist natürlich nur eine Möglichkeit von vielen, die Sie an Ihren persönlichen Stil und Ihre Bedürfnisse anpassen sollten. Oder Sie verwenden sie als Grundlage, um auf eigene Faust mit dem System zu experimentieren. Grundsätzlich können Sie die folgende Konfiguration aber als sehr effektive Zusammenstellung betrachten, die Ihnen während des gesamten Abenteuers treue Dienste leisten wird. Darüber hinaus finden Sie noch weitere Vorschläge sowie eine vollständige Übersicht des Systems im Kapitel „Strategie & Analyse“.

- **Kampfgaritur 1:** Schwächungs-Garnitur (🛡️). Diese Rolle konzentriert sich auf das Schwächen, Stören und Behindern des Gegners. Anfangs sind Sie vielleicht der Meinung, dass Sie allein mit konventionellen Attacken mehr bewegen können, doch das ist ein Irrtum: Negativzustände können zu einer drastischen Schwächung des Gegners führen. Das kann verschiedene Auswirkungen haben, zum Beispiel die Wirksamkeit Ihrer Attacken beim Gegner enorm erhöhen oder aber den vom Gegner ausgeteilten Schaden deutlich verringern. Es gibt diverse Zustandsveränderungen, die wahre Wunder bewirken können (siehe Seite 41), aber Sie müssen sich bei dieser Garnitur für vier entscheiden. Depotes, Devall, Morbid und Gemach sind in den meisten Fällen eine gute Auswahl. Falls Sie auf eine dieser Fertigkeiten verzichten können, könnten Sie das vierte Feld auch mit einer Defensiv-Fertigkeit (🛡️) belegen und dies zu Ihrer Defensiv-Garnitur machen.

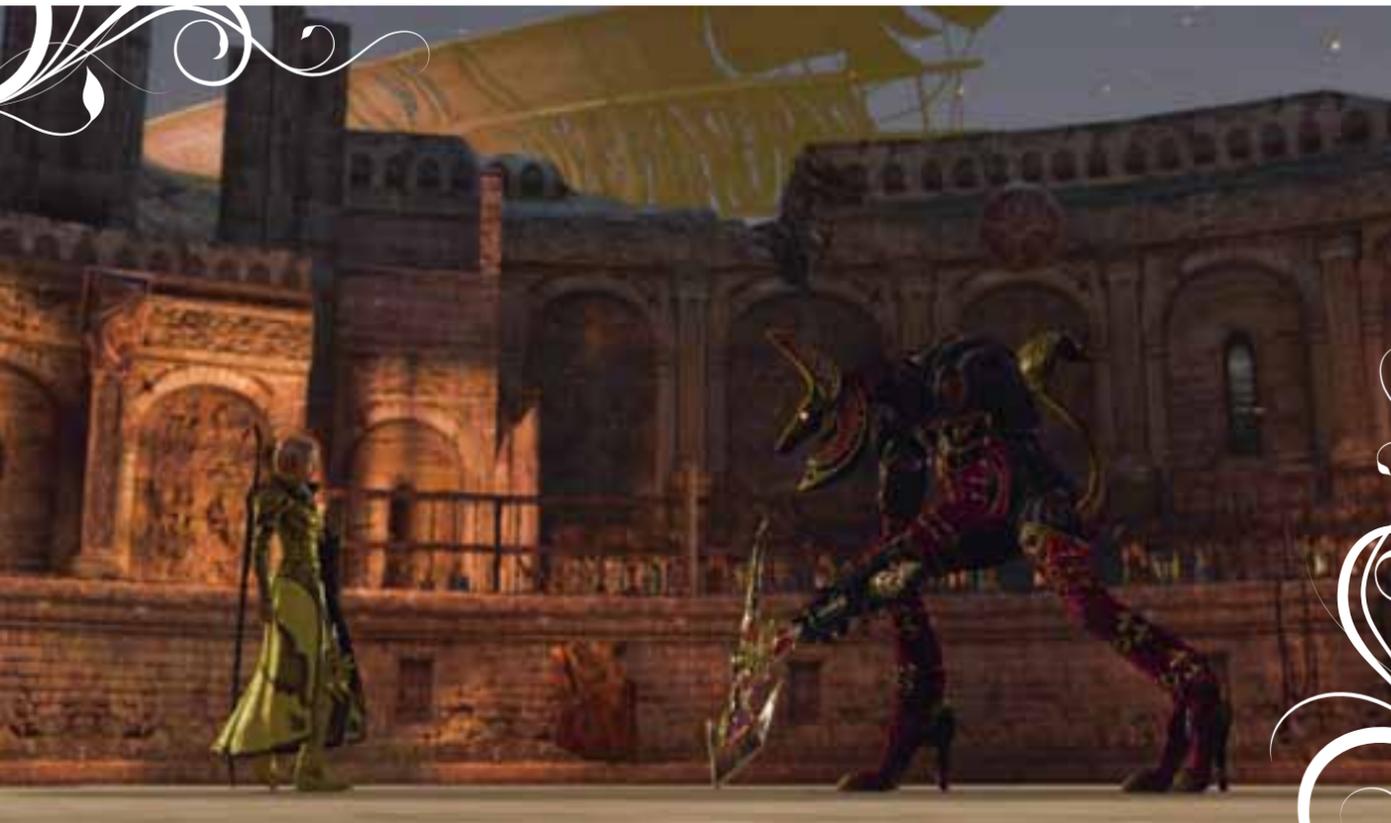
- **Kampfgaritur 2:** Garnitur für magischen Schaden (⚡). Dieses Profil erfordert einen sehr hohen Angriffszauber-Wert (während Angriffskraft und TP nicht relevant sind). Normalerweise müssen sie dabei Zugriff auf alle vier Elemente haben. Damit sind alle vier Fertigkeiten-Felder belegt. Wählen Sie ein elementares Kleidungsstück und ergänzen Sie die eingebaute Fertigkeit mit den besten Zaubern der anderen drei Elemente.

- **Kampfgaritur 3:** Garnitur für physischen Schaden (⚡). Dieses Profil benötigt einen sehr hohen Angriffskraft-Wert (während Angriffszauber völlig unerheblich ist) und wenigstens zwei physische Attacken. Eine muss hohen Schaden bei einem Einzelziel anrichten, die andere sollte mit Flächenwirkung mehrere Gegner gleichzeitig treffen können. Darüber hinaus könnte sich eine elementare physische Attacke als nützlich erweisen, zumindest bei Gegnern, die anfällig für das gewählte Element sind. Damit haben Sie also noch mindestens ein Fertigkeiten-Feld frei, das Sie mit einer Defensiv-Technik belegen können, womit diese Garnitur eine zweite Rolle erfüllt – die defensive (🛡️). Sie könnten stattdessen aber auch eine Attacke wählen, die in der Lage ist, feindliche Aktionen zu unterbrechen.

Falls Sie diese generelle Konfiguration verwenden, ist Ihre defensive Garnitur entweder die für physischen Schaden oder die Schwächungs-Garnitur. Die Wahl hängt in erster Linie von Ihren persönlichen Vorlieben ab, aber Sie müssen sicherstellen, dass Ihre Garnitur mit der sekundären Defensivrolle eine große Menge an TP und einen hohen Blockvermögen-Wert (von einem Schild) besitzt – und vielleicht ja sogar eine passende Passiv-Fertigkeit (wie zum Beispiel eine Steigerung der Schadens-Resistenz).

- SCHNELLSTART
- CHARAKTERE
- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- HAUPTMISSIONEN
- NEBENMISSIONEN
- WUNSCHTAFELN
- GEGNER
- INVENTAR
- STRATEGIE & ANALYSE
- ULTIMA-LÖSUNGSWEG
- EXTRAS
- INDEX
- SPIELVERLAUF
- ZEITFAKTOR
- LIGHTNING
- SCHWIERIGKEITS-GRAD
- BILDSCHIRM-ANZEIGEN
- STEUERUNG
- ERKUNDUNG
- VOR DEM KAMPF
- DAS KAMPFSYSTEM
- SONDER-FUNKTIONEN
- NOVA CHRYSALIA

DAS KAMPFSYSTEM



Die Arena

Nachdem Sie im freien Gelände einen Gegner attackiert haben oder er Lightning erwischt hat, beginnt der Kampf. Unabhängig von der tatsächlichen Umgebung wird der Kampf immer in einer kreisrunden Arena ausgetragen. Mit **○** können Sie Lightning hier frei umherbewegen. Allerdings ist es aufgrund der langsamen Bewegungsgeschwindigkeit nur selten sinnvoll, von dieser Funktion Gebrauch zu machen:

- Am ehesten ist das der Fall, wenn die Angriffsfähigkeiten des Gegners stark eingeschränkt sind. Falls er zum Beispiel nur auf Nahkampftfernung angreift, könnten Sie auf Abstand gehen, während sich Lightnings ATB-Balken regenerieren. Im Gegensatz dazu kann es von Vorteil sein, bewusst auf Tuchfühlung zu gehen, wenn der Kontrahent nur über Fernattacken verfügt oder seine Nahkampfattacken deutlich schwächer ausfallen.
- Es gibt auch bestimmte Gegnertypen, die leichter zu schocken sind, wenn man sie von hinten erwischt oder wenn Sie einen der Körperteile zerstören, indem Sie einen bestimmten Schwachpunkt attackieren (01). Jeder verlorene Körperteil wird den Gegner massiv beeinträchtigen. Die Folge ist meist ein sofortiger Schockzustand, zudem kann Ihr Widersacher dann eine bestimmte (meist sehr mächtige) Attacke nicht mehr einsetzen.

In den meisten Fällen sind Sie besser beraten, wenn Sie nicht auf dem Kampfplatz umherwandern, sondern auf eine unmittelbare Offensive bauen. Mit Ihrer defensiven Ausweichen-Fähigkeit (02) können Sie schnell in eine beliebige Richtung wegröhlen, aber das geht zulasten des ATB-Balkens. Theoretisch können Sie damit feindlichen Attacken ausweichen, aber in der Praxis gibt es kaum sinnvolle Anwendungsmöglichkeiten für dieses Manöver.

Beachten Sie, dass Sie die Kamera mit **○** schwenken und mit **○**/**△** zwischen Nah- und Fernansicht umschalten können (03 & 04). Letztere kann sich als nützlich erweisen, wenn viele Gegner gleichzeitig am Kampf teilnehmen oder Sie Lightnings genaue Position auf dem Schlachtfeld begutachten möchten.



Ablauf der Kämpfe

Die dynamischen Kämpfe bei *Lightning Returns* erinnern manchmal fast an einen Tanz, wobei das Umschalten zwischen den Kampfarnituren den Takt vorgibt und die Aktivierung der Fähigkeiten den Noten entspricht. Allerdings müssen Sie dabei berücksichtigen, dass Lightning nicht allein kämpft, sondern der Gegner mit seinem Verhalten das Tempo beeinflusst, sodass Sie ihre Schritte anpassen müssen, um auf ihn zu reagieren. Wenn er angreift, verteidigen Sie sich. Widersteht er einem bestimmten Schadenstyp oder Element, wechseln Sie zum Gegenstück.

Das heißt aber nicht, dass Sie tatsächlich Ihre Gewandtheit unter Beweis stellen müssen. Sie müssen nicht springen oder Lightning umherbewegen. Ihre einzige Aufgabe besteht darin, die Fertigkeiten mit den Aktionstasten des Controllers auszulösen und die Kampfarnitur bei Bedarf mit **○**/**○** oder **○**/**○** zu wechseln.

In der Regel läuft eine Auseinandersetzung nach dem folgenden Schema ab:

- Sie eröffnen die Schlacht mit der Schwächungs-Garnitur und belegen den Gegner mit Negativzuständen (siehe Seite 42).
- Sie schalten auf eine Garnitur um, die den Schockzustand herbeiführt, indem Sie zum Beispiel mit elementaren Attacken die Schwächen des Gegners gezielt ausnutzen (siehe Seite 43).
- Ist der Gegner geschockt, wechseln Sie zur Schadens-Garnitur und setzen ihm mit Ihren mächtigsten Attacken zu.

D. Wann immer es nötig ist, schalten Sie schnell zur Defensiv-Garnitur, um feindliche Attacken abzufangen. Anschließend kehren Sie sofort zur vorigen Garnitur zurück und setzen Ihre Angriffe fort.

E. Dieses Hin und Her behalten Sie bei, bis Ihr Feind bezwungen ist. Nach Bedarf passen Sie den Ablauf an, zum Beispiel, um zu heilen oder einen Negativzustand zu erneuern, sobald der schädigende Effekt verfliegen ist.

Wenn Sie Ihre drei Garnituren erst einmal wie Ihre eigene Westentasche kennen, können Sie Ihre Aufmerksamkeit die meiste Zeit auf den Gegner richten, während Sie Ihre Fähigkeiten ruhig und entschlossen eine nach der anderen aktivieren. Sobald Sie erkennen, dass der Feind zu einer Attacke ansetzt (was sich entweder durch eine charakteristische Bewegung ankündigt oder durch ein kleines Textfenster mit dem Namen der Aktion direkt über dem Gegner), wechseln Sie kurz zur defensiven Garnitur und dann gleich wieder zurück.

Mit etwas Übung wird der Kampf dann tatsächlich zu einer Art Tanz, bei dem das allgemeine Tempo (Ihre Strategie) vom Gegnertyp abhängt und situationsabhängige Aktionen (wie Block-Manöver oder die Aktivierung einer mächtigen Attacke) genau im richtigen Moment durch geschmeidige Wechsel zwischen den Garnituren herbeigeführt werden.

Zielauswahl

Wenn Sie es mit mehreren Feinden gleichzeitig zu tun bekommen, können Sie mit **○** zwischen den Zielen umschalten.

- Manchmal ist es von Vorteil, ein bestimmtes Ziel zuerst auszuschalten, zum Beispiel einen mächtigen Gegner, der von schwachen Begleitern umgeben ist, oder einen schwächeren Feind, der seine angriffslustigen Kollegen heilt oder mit Positivzuständen stärkt.
- Ein Zielwechsel kann auch von Nutzen sein, wenn Sie einen Zauber mit Flächenwirkung einsetzen wollen. Wählen Sie ein Ziel inmitten einer Gruppe, um so viele Feinde wie möglich in Mitleidenschaft zu ziehen (05).

In der Regel sollten Sie es immer darauf anlegen, die feindlichen Reihen schnellstmöglich zu lichten. Sonst besteht die Gefahr, dass ein Feind außerhalb Ihres Blickfeldes eine Attacke durchführt, die Sie nicht kommen sehen, wodurch eine rechtzeitige Abwehrmaßnahme nicht mehr möglich ist.



- SCHNELLSTART
- CHARAKTERE
- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- HAUPTMISSIONEN
- NEBENMISSIONEN
- WUNSCHTAFELN
- GEGNER
- INVENTAR
- STRATEGIE & ANALYSE
- ULTIMA-LÖSUNGSWEG
- EXTRAS
- INDEX
- SPIELVERLAUF
- ZEITFAKTOR
- LIGHTNING
- SCHWIERIGKEITS-GRAD
- BILDSCHIRM-ANZEIGEN
- STEUERUNG
- ERKUNDUNG
- VOR DEM KAMPF
- DAS KAMPFSYSTEM
- SONDER-FUNKTIONEN
- NOVA CHRYSLIA

Schockzustand

Wenn Sie die Schwächen eines Gegners ausnutzen, können Sie seine Abwehrkräfte zusammenbrechen lassen und ihn in den Schockzustand versetzen. Angriffe auf einen geschockten Gegner verursachen wesentlich mehr Schaden als normal, sodass Sie das Gefecht schneller zu Ihren Gunsten entscheiden können. Die Fähigkeit, den Schockzustand herbeizuführen, ist der wichtigste Eckpfeiler Ihres Erfolges. Das gilt insbesondere bei großformatigen Kreaturen und Bossgegnern.

Wenn Sie einen Gegner attackieren, sehen Sie bei seinem TP-Balken eine Schockwelle. Je wirksamer die Attacke, desto stärker schlägt diese Welle aus. Nutzen Sie die Schwächen des Gegners aus, um bessere Ergebnisse zu erzielen (siehe Seite 40). Greifen Sie zum Beispiel einen Gegner, der anfällig für das Element Feuer ist, mit elementaren Feuerzaubern oder Attacken an. Das führt in der Regel schnell zum Schockzustand. Eine Verfärbung der Welle zeigt, dass Sie auf dem richtigen Weg sind: von blau über gelb bis hin zu rot (06). Setzen Sie die Attacken fort, bis er geschockt ist.

Fertigkeiten können auf zwei Arten zum Schocken beitragen:

- Einige Fertigkeiten besitzen ein ausgezeichnetes **Schockvermögen** (⚡). Das bedeutet, sie verstärken den Ausschlag der Schockwelle deutlich, um den Schockzustand herbeizuführen.
- Andere Fertigkeiten zielen primär auf die Verlängerung der **Schockdauer** (⚡). Das bedeutet, sie sorgen dafür, dass die Schockwelle erhalten bleibt und nicht abebbt, bevor die nächste Attacke mit hohem Schockvermögen zum Einsatz kommt.

Die Attacke, die den Schock herbeiführt, genießt einen gewaltigen Schadensmultiplikator, was mächtige Fertigkeiten in dieser Hinsicht noch wirkungsvoller macht. Der Begriff „Schock“ wird über dem Opfer eingeblendet, das in den meisten Fällen auch körperlich darauf reagiert, indem es zum Beispiel zusammenbricht oder in die Knie geht. Der Schockzustand hält nur kurze Zeit an, daher sollten Sie diese wertvollen Sekunden immer konsequent ausnutzen.



Die meisten Gegner sind im Schockzustand erheblich geschwächt. Sie kassieren beispielsweise wesentlich mehr Schaden oder werden anfällig für Negativzustände. Zudem kann der geschockte Gegner unter speziellen Schock-Negativzuständen leiden (die durch sechseckige Symbole angezeigt werden). Deshalb ist Schocken bei den meisten Monstern der schnellste und effektivste Weg, um sie zu besiegen. Sie können Ihren Schadensausstoß während des Schockzustandes noch zusätzlich erhöhen, indem Sie die besondere EP-Fertigkeit Zeitdilatation einsetzen, die den Zeitfluss zu Ihren Gunsten extrem verlangsamt (siehe Seite 45).

Einige Gegner besitzen mehrere Schockstufen. Das bedeutet, während der Gegner noch im Schockzustand ist, können Sie den Vorgang wiederholen und ihn ein zweites Mal schocken, was noch drastischere Folgen hat. Das Opfer wird auch darauf körperlich reagieren. Wenn die Kreatur zum Beispiel beim ersten Schock in die Knie ging, wird sie beim zweiten vollständig zu Boden gehen.

Mancher Gegnertyp kann auch in den Schockzustand versetzt werden, wenn Sie seinen Angriff genau im letzten Moment blocken oder einen Treffer unmittelbar vor oder nach seiner Attacke landen. Dieses „perfekte Timing“ erfordert etwas Übung, kann aber die Dauer und Schwierigkeit eines Kampfes erheblich reduzieren.



Perfektes Timing

Die Wirkung bestimmter Fertigkeiten kann verstärkt werden, indem Sie sie mit „perfektem Timing“ ausführen. Dazu müssen Sie die Aktion normalerweise genau zum Ende der vorangegangenen Aktion aktivieren.

- Offensive Fertigkeiten, die sich zu einer Kombo verketteten lassen, sind stärker, wenn sie genau in dem Moment aktiviert werden, in dem die letzte physische Attacke trifft oder der vorige Zauber entfesselt wird. Das bedeutet, Sie können durch perfekte Attacken zusätzlichen Schaden verursachen, wenn Sie die entsprechende Aktionstaste genau im richtigen Tempo drücken. Das bedeutet natürlich, wenn Sie die Taste einfach nur gedrückt halten, ist das nicht möglich.
- Auch defensive Fertigkeiten sind wesentlich effektiver, wenn sie unmittelbar vor dem Auftreffen der feindlichen Attacke aktiviert werden. „Präzisionsblocken“ durch perfektes Timing reduziert (oder negiert sogar) den Schaden, den Lightning kassiert. Bei bestimmten Gegnern kann es zudem einen sofortigen Schockzustand verursachen.
- Einige Gegner werden in den sofortigen Schockzustand versetzt, wenn Sie sie unmittelbar vor oder nach der Ausführung einer bestimmten Technik attackieren.

Immer wenn Sie eine Aktion mit perfektem Timing ausführen, wird Lightning von einer leuchtenden Aura umgeben (07). Perfektes Timing ist eine fortgeschrittene Taktik, die ein schnelles Urteilsvermögen und reichlich Übung erfordert, aber der damit verbundene Vorteil ist nicht unerheblich.



Heilung

Wenn Sie sich für den einfachen Schwierigkeitsgrad entschieden haben, füllt sich Lightnings TP-Balken nach jedem Kampf automatisch wieder auf. Bei Normal jedoch müssen Sie auf diesen Luxus verzichten, und die einzigen Möglichkeiten zur Heilung sind zu Beginn Ihres Abenteuers der Einsatz von EP und Heilmitteln, die Sie nur in ganz geringen Mengen transportieren können. Mit fortschreitender Handlung erhalten Sie zusätzliche Aufbewahrungsfelder für Heilmittel, zusätzliche EP und Ausrüstung mit neuen Fertigkeiten, wodurch die TP-Regeneration unproblematischer wird.

Der TP-Balken ist stets unten links im Bild zu sehen, sowohl im Kampf als auch im freien Gelände und in Menüs.

Die folgende Übersicht stellt Ihnen die verschiedenen Heilmethoden vor, die in der Anfangsphase zur Verfügung stehen.

Heilgegenstände: Dies sind Verbrauchsgüter, die Sie sowohl im Kampf (START/⬢, dann L1/LB oder R1/RB zum Umschalten der Menüs) als auch außerhalb (über das Menü) benutzen können. Es gibt verschiedene Heiltränke mit unterschiedlicher Wirkungskraft. Manche haben sogar Zusatzeffekte wie das Erzeugen von Positivzuständen. Das Inventar-Kapitel dieses Buches enthält eine vollständige Liste. Heilmittel können Sie bei den Krämern (für Gil) kaufen, die Sie in aller Welt finden, oder von Hope auf der Arche (für EP).

EP-Fertigkeiten: Auch diese Fertigkeiten stehen sowohl im Kampf (START/⬢, dann L1/LB oder R1/RB zum Umschalten der Menüs) als auch außerhalb (über das Menü) zur Verfügung. Sie verbrauchen EP, und einige davon sorgen für Heilung. Vitaga steht von Anfang an zur Verfügung und füllt den TP-Balken vollständig (siehe Seite 45).

Gaststätten: Gaststätten sind über alle vier Kontinente verstreut (in den Klagenden Dünen gibt es allerdings nur eine). Dort werden verschiedene Speisen mit Heilwirkung angeboten. Je mehr Gil Sie ausgeben, desto mehr TP werden regeneriert.

Herbergen: Bei der Rast in einer Herberge werden die TP komplett aufgefüllt. Das kostet aber nicht nur Gil, sondern auch Zeit. Da Letztere außerordentlich kostbar ist, sollten Sie zur Heilung lieber Gaststätten aufsuchen. Herbergen sind aber im späteren

Handlungsverlauf nützlich, wenn Sie nur noch wenige unerledigte Missionen haben und die Zeit bis zu einem bestimmten Ereignis schnell vergehen lassen möchten.

Vitalsphäre: Diese Fertigkeit bekommen Sie wahrscheinlich beim ersten Besuch von Yusnaan, denn sie wird dort von Gegnern namens Sanipudding hinterlassen. Damit können Sie Lightnings TP beim Blocken aufstocken (oder in stillen Momenten bei schwächeren Gegnern), was den Bedarf an Heilmitteln oder EP senkt. Es gibt noch andere Fertigkeiten mit ähnlichen Funktionen, die aber erst viel später verfügbar sind.

Regena: Dieser zeitlich begrenzte Positivzustand sorgt dafür, dass Ihre TP während des Kampfes langsam aufgefüllt werden. Sie können ihn nicht mit einer Fertigkeit erzeugen, sondern mithilfe gewisser Tränke oder später im Spiel auch durch Ausrüstung.

Gefährten: Ein Gefährte, der sich Verlauf der Handlung in den Wildlanden zu Lightning gesellt, kann Heilzauber auf sie wirken.

Die wichtigste Erkenntnis im Zusammenhang mit Heilung ist, dass man im Idealfall gar nicht erst Schaden kassieren sollte. Und der Schlüssel zur Schadensvermeidung ist das Blocken. Das sollten Sie üben, damit Sie es mit absoluter Zuverlässigkeit einsetzen können. Um Ihre Erfolgsaussichten zu erhöhen, sollten Sie Ihren Defensiv-Fähigkeiten immer dieselbe Aktionstaste zuweisen (zum Beispiel Ⓞ/Ⓧ). Sobald Sie bemerken, dass der Gegner zu einer Attacke ansetzt, halten Sie diese Taste immer sofort gedrückt, während Sie gleichzeitig auf die zuständige Kampfgarnitur umschalten. Mit der Zeit wird diese Aktion zu einer Gewohnheit werden, die Sie in jedem Kampf praktisch instinktiv einsetzen.

Bei einfachen Gefechten ist die Defensive mit Vitalsphäre ausreichend, um feindlichen Schaden abzuwehren und zusätzlich noch zu heilen. Sie können Vitalsphäre sogar benutzen, um Lightnings TP nach dem Schocken trivialer Gegner wieder aufzufrischen. Bei gefährlicheren Gegnern ist es hingegen ratsam, auf defensive Fertigkeiten mit einer höheren Schadensresistenz zurückzugreifen (wie zum Beispiel Starkblocken). Denn wenn Sie keinen oder nur geringen Schaden ohne gleichzeitige Heilwirkung kassieren, ist das allemal besser, als wenn Sie mehr Schaden einstecken, als durch Vitalsphäre geheilt wird.

Tod, Game Over und Neues Spiel +

Bei *Lightning Returns* ist der **Tod** keine große Gefahr, denn bei einer Niederlage im Kampf heißt es nicht sofort Game Over. Wenn der TP-Balken leer ist, erhalten Sie die Möglichkeit, eine der verfügbaren Methoden zur Wiederbelebung auszuwählen: entweder einen Heilgegenstand wie die Phönixfeder oder eine EP-Fertigkeit wie Erzengel.

Wenn Sie diese aufgebraucht haben und keine Möglichkeiten zur Wiederbelebung mehr besitzen, bleibt Ihnen nur die Option **Flucht** mittels der gleichnamigen EP-Fertigkeit (die 0 EP kostet). Dabei wird Lightning in den Zustand vor Beginn des Kampfes zurückversetzt, inklusive aller Parameter und Gegenstände im Inventar. Allerdings kostet dies beim Schwierigkeitsgrad Normal und Schwer eine Stunde Spielzeit, sodass ein häufiges Zurückgreifen auf diese Option nicht praktikabel ist.

Ein sporadischer Einsatz der Flucht-Fertigkeit ist vollkommen akzeptabel, aber bei zu häufiger Anwendung verfliegt die Zeit zu schnell, sodass Sie nicht in der Lage sein werden, die wichtigsten Aufgaben zu erfüllen. Falls Sie es nicht schaffen, alle fünf Hauptmissionen bis Tag 13 abzuschließen, dann heißt es schließlich **Game Over**. Dann bleibt Ihnen nur die Option, das Abenteuer an Tag 1 neu zu beginnen.

Wenn das passiert, können Sie ein „**Neues Spiel +**“ starten. Dabei beginnen Sie das Spiel von vorn, behalten aber fast die gesamte Ausrüstung und die Attribute des letzten Speicherstandes, was natürlich ein enormer Vorteil ist.



Schadensarten & Elemente

Alle Attacken im Spiel sind entweder physischer oder magischer Natur. Der Schaden physischer Attacken basiert auf dem Attribut Angriffskraft, der Schaden magischer Attacken auf dem Attribut Angriffszauber.

Beide Arten können entweder nicht elementar (elementneutral) oder elementar sein. Elementschaden gibt es in vier verschiedenen Varianten.

SCHADENSARTEN & ELEMENTE

SYMBOL	BEDEUTUNG	SYMBOL	BEDEUTUNG
	Physisch		Eis
	Magisch		Blitz
	Feuer		Wind

Jeder Gegner besitzt gegenüber den unterschiedlichen Varianten individuelle Resistenzen, die bestimmen, welchen Schaden eine Attacke verursacht.

SCHADENSATTRIBUTE

BESCHREIBUNG	EINFLUSS AUF DEN SCHADEN
Schwäche	Der Gegner kassiert zusätzlichen Schaden.
Normal	Der Gegner kassiert den Standardschaden.
Halbiert	Der Gegner kassiert weniger Schaden.
Widersteht	Der Gegner kassiert sehr geringen Schaden.
Immun	Der Gegner kassiert keinen Schaden.
Absorbiert	Attacken heilen den Gegner.

Sobald Sie die Schwäche eines Gegners ausgemacht haben, sollten Sie Ihre Kampfmontur entsprechend anpassen, um den Schwachpunkt auszunutzen. Wenn die Kreatur zum Beispiel eine Schwäche gegenüber dem Feuerelement hat, aber Magie widersteht, sollten Sie eine auf physischen Schadensausstoß spezialisierte Kampfmontur mit einer Fertigkeit ausrüsten, die feuelementaren physischen Schaden verursacht (zum Beispiel Feuerschlag oder Glutwalze). Falls Sie Fertigkeiten einsetzen, die auf eine erhöhte Widerstandskraft des Gegners treffen, werden Sie selbst mit sehr mächtigen Techniken wenig bewirken.

Es gibt verschiedene Methoden, um den Schadensausstoß noch weiter zu erhöhen.

- Einige Heilgegenstände erzeugen Positivzustände, die eine Schadensart unterstützen (physisch durch Courage, magisch durch Ener) oder neutrale Attacken mit einem Element versehen (Adfeu, Adeis usw.).
- Es gibt Accessoires, die ähnliche Effekte erzeugen.
- Es gibt Ausrüstungsgegenstände mit Passiv-Fertigkeiten, die eine bestimmte Schadensart oder Elementschaden verstärken.
- Sie können ihren Gegner mit dem Negativzustand Morbid belegen, der seine Schadensattribute um eine Stufe verschlechtert (zum Beispiel von „Normal“ auf „Schwäche“).

Sie verfügen auch über eine Reihe von Möglichkeiten, die eigene Resistenz gegenüber feindlichen Attacken zu erhöhen.

- Viele Ausrüstungsgegenstände, besonders Accessoires, erzeugen Effekte oder Passiv-Fertigkeiten, die Ihre Resistenz gegenüber einer oder allen Schadensarten verbessern.
- Fertigkeiten wie Exall-Schutz steigern Ihre Effektivität bei der Defensive gegenüber bestimmten Schadensarten.
- Diverse Positivzustände verbessern Ihre Resistenz gegenüber bestimmten Schadensarten (siehe nächste Seite).

Positivzustände



Positivzustände (oft auch Stärkungszauber genannt) sind vorteilhafte Zustandsveränderungen, die das offensive oder defensive Potenzial verstärken. Das gilt sowohl für Lightning (08) als auch für Gegner (09). Besonders bei anspruchsvolleren Gegnern spielen sie oft eine entscheidende Rolle im Hinblick auf die Schwierigkeit, die Dauer und nicht zuletzt auch den Ausgang der Auseinandersetzung.

Positivzustände lassen sich nicht durch Fertigkeiten erzeugen, sondern nur mittels Heilgegenständen und Accessoires. Die folgende Tabelle zeigt Ihnen, welche Zustände es gibt.

POSITIVZUSTÄNDE IM ÜBERBLICK

SYMBOL	ZUSTAND	WIRKUNG
	Courage	Erhöht den Wert für Angriffskraft und damit den Schadensausstoß der eigenen physischen Attacken.
	Ener	Erhöht den Wert für Angriffszauber und damit den Schadensausstoß der eigenen magischen Attacken.
	Protes	Erhöht die Resistenz gegenüber feindlichen physischen Attacken.
	Vallum	Erhöht die Resistenz gegenüber feindlichen magischen Attacken.
	Hast	Beschleunigt die Füllgeschwindigkeit des ATB-Balkens.
	Vigilant	Erhöht die Resistenz gegenüber Unterbrechungen der eigenen Aktionen.
	Regena	Regeneriert nach und nach die TP.
	Flor	Steigert die Resistenz gegenüber Negativzuständen.
	Adfeu	Verstärkt die Wirkung feuelementarer Attacken. Nicht elementare Attacken werden mit dem Element Feuer versehen.
	Adeis	Verstärkt die Wirkung eiselementarer Attacken. Nicht elementare Attacken werden mit dem Element Eis versehen.
	Adblitz	Verstärkt die Wirkung blitzelementarer Attacken. Nicht elementare Attacken werden mit dem Element Blitz versehen.
	Adwind	Verstärkt die Wirkung windelementarer Attacken. Nicht elementare Attacken werden mit dem Element Wind versehen.
	Schutzengel	Einmalige automatische Wiederbelebung, wenn der TP-Balken vollständig leer ist.

SCHNELLSTART

CHARAKTERE

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

HAUPTMISSIONEN

NEBENMISSIONEN

WUNSCHTAFELN

GEGNER

INVENTAR

STRATEGIE & ANALYSE

ULTIMA-LÖSUNGSWEG

EXTRAS

INDEX

SPIELVERLAUF

ZEITFAKTOR

LIGHTNING

SCHWIERIGKEITS-GRAD

BILDSCHIRM-ANZEIGEN

STEUERUNG

ERKUNDUNG

VOR DEM KAMPF

DAS KAMPFSYSTEM

SONDER-FUNKTIONEN

NOVA CHRYSLIA

Negativzustände

Negativzustände sind schwächende oder hinderliche Zustandsveränderungen. Sowohl Lightning als auch ihre Gegner können darunter leiden. Im späteren Verlauf der Handlung nimmt ihre Bedeutung zu. Große Monster und Bossgegner sind oft schwierig zu bezwingen, solange sie nicht mit Negativzuständen belegt werden.

In den meisten Fällen werden Negativzustände mithilfe schwächender Fertigkeiten erzeugt. Sie sollten eine Ihrer Kampfgeräten zumindest teilweise dieser Spezialisierung widmen und immer beachten, gegenüber welchen Zuständen der aktuelle Gegner immun ist. Nutzen Sie hingegen seine Schwächen konsequent aus, wird manch unangenehmes Kräfte messen plötzlich zu reinen Formsache.

Leiden Sie selbst unter Negativzuständen, müssen Sie schnell beurteilen, wie gefährlich die Situation ist. Die EP-Fertigkeit *Medicada* ist die offensichtlichste Lösung, aber sie kostet 1 EP. Auch Gegenstände wie das Allheilmittel können zur Heilung eingesetzt werden oder Heiltränke, die einen Positivzustand bewirken, der dem aktuellen Negativzustand entgegenwirkt.

NEGATIVZUSTÄNDE IM ÜBERBLICK

SYMBOL	ZUSTAND	WIRKUNG
	Decourage	Senkt den Wert für Angriffskraft.
	Degener	Senkt den Wert für Angriffszauber.
	Deprotes	Verringert die Resistenz gegenüber physischen Attacken.
	Devall	Verringert die Resistenz gegenüber magischen Attacken.
	Gemach	Verlangsamt die Füllgeschwindigkeit des ATB-Balkens.
	Fluch	Verringert die Resistenz gegenüber Unterbrechungen der eigenen Aktionen.
	Gift	Der Betroffene verliert nach und nach TP, bis der Zustand entfernt wird oder abläuft.
	Morbid	Verringert die Resistenzen gegenüber elementaren Attacken.
	Pein	Verhindert den Einsatz physischer Fertigkeiten.
	Nebel	Verhindert den Einsatz magischer Fertigkeiten.
	Exanima	Das Opfer wird handlungsunfähig und erleidet durch Attacken größeren Schaden.
	Ungeschützt	Verringert die Resistenz gegenüber physischen Attacken.
	Ungesichert	Verringert die Resistenz gegenüber magischen Attacken.
	Verdort	Verringert die Feuerresistenz.
	Entblößt	Verringert die Eisresistenz.
	Leitfähig	Verringert die Blitzresistenz.
	Brüchig	Verringert die Windresistenz.
	Zerbrochen	Der Betroffene kann leichter in Schock versetzt werden.
	Infiziert	Verringert die Resistenz gegenüber Negativzuständen
	Gehemmt	Verlangsamt die Bewegungen.
	Verwirrt	Der Betroffene unterscheidet nicht zwischen Freund und Feind.
	Verwunschen	Erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass Aktionen des Betroffenen unterbrochen werden.
	Paralysiert	Macht handlungsunfähig und anfälliger für Schaden.
	Gepeinigt	Verhindert den Einsatz physischer Fertigkeiten.
	Benebelt	Verhindert den Einsatz magischer Fertigkeiten.



Beachten Sie, dass jeder Negativzustand (außer *Morbid*) durch den gegenteiligen Positivzustand neutralisiert werden kann und umgekehrt:



Wenn Sie es mit einem Gegner zu tun haben, der gegenüber einigen (oder allen) Negativzuständen immun ist, dann sollten Sie beachten, dass Immunitäten im Schockzustand oftmals aufgehoben werden. Wenn Sie dann zu Beginn des Schockzustandes schnell ein Bündel Negativzustände verabreichen, können Sie anschließend mit Ihren stärksten Attacken noch größere Wirkung erzielen. Bei den mächtigsten Feinden und Bossgegnern des Spiels ist das eine wichtige Maßnahme.

Viele Kreaturen erleiden im Schockzustand automatisch spezielle Negativzustände, wodurch sie noch anfälliger für Lightnings Attacken sind. Diese Zustände sind an den sechseckigen Symbolen zu erkennen (siehe Übersicht links).



Gegner



Auf Ihrer Reise durch die Regionen von *Lightning Returns* werden Sie Dutzenden von Gegnerarten begegnen. Viele sind Einzelgänger, aber einige sind auch paarweise oder in Gruppen unterwegs. Da manche Kämpfe unvermeidlich sind und besiegte Gegner oft wertvolle Beute hinterlassen (neue Fertigkeiten, Ausrüstungsgegenstände, Missionsobjekte, Gil), ist es unerlässlich, die individuellen Stärken und Schwächen der Feinde zu kennen. Nicht minder wichtig ist es, Kampfgeräten und Strategien an die aktuellen Gegebenheiten anzupassen.

Drücken Sie während des Kampfes **R2/RT**, um die Analyse-Information des aktuellen Gegners aufzurufen (**10**). Mit **R1/RB** und **L1/LB** können Sie zu weiteren Seiten umblättern. Zu Beginn enthalten die meisten Felder noch keine Informationen, aber im Laufe des Kampfes werden zusätzliche Daten ergänzt. In der Regel ist eine Reihe von Auseinandersetzungen nötig, um ein halbwegs vollständiges Bild der Stärken, Schwächen und speziellen Attribute eines Feindes aufzudecken. Sobald ein Eintrag vollständig ist, wird er in der Gegnerdatenbank im Spiel abgehakt (✓).

Sie können die Informationsbeschaffung beschleunigen, indem Sie zu Beginn eines Kampfes gezielt sämtliche Angriffsarten einsetzen: Attackieren Sie schnell mit allen vier elementaren Zaubern Ihrer Magie-Kampfgeräten, dann



wecheln Sie zur Schwächungs-Garnitur und setzen alle verfügbaren Techniken ein, dann schalten Sie auf die physische Garnitur um und aktivieren eine physische Attacke. Nach diesem kurzen Fertigkeiten-Potpourri werden Sie die wichtigsten Informationen der Kreatur ermittelt haben.

Alternativ können Sie auch Gegnerinformationen bei Informanten kaufen. Diese Händler bieten Ihnen für relativ wenig Geld eine vollständig aufgedeckte Analyse-Seite an.

Wichtig sind Daten über die besondere Anfälligkeit oder Resistenz gegenüber Elementen und Negativzuständen. Denn nur durch die Ausnutzung von Schwächen können Sie Ihre Feinde schnell schocken und besiegen. Falls Sie zum Beispiel noch nicht entdeckt haben, dass Ihr Kontrahent eine hohe Resistenz gegenüber Windschaden hat oder diesen sogar absorbiert, dann ist jede Attacke mit diesem Element vergeblich oder wird den Gegner schlimmstenfalls sogar heilen.

Während Sie herausfinden, dass unterschiedliche Angriffsvarianten mehr oder weniger effektiv sind, werden Sie gleichzeitig auch die Schockbedingungen in Erfahrung bringen. Diese Angabe verrät, wie Sie den Gegner am besten in den Schockzustand versetzen können – ein wesentlicher Schritt hin zu problemlosen Auseinandersetzungen (siehe Seite 38).

Ein paar Dinge sollten Sie noch wissen, damit Sie das Gefahrenpotenzial Ihrer Feinde richtig einschätzen können:

- Monster-Evolution:** Von Tag 7 an werden alle Monster in regelmäßigen Intervallen stärker (mehr darüber im Gegner-Kapitel). Sie teilen mehr Schaden aus und kassieren gleichzeitig weniger. Das ist ein entscheidender Faktor, den Sie bei Ihren Reiseplänen hinsichtlich der Vollendung von Missionen berücksichtigen müssen.
- Beute:** Wenn die Monster von Tag 7 an stärker werden, hinterlassen Sie auch wertvollere Beute. Sie erhalten dann nicht nur mehr Gil, sondern haben auch größere Chancen, bessere Gegenstände und höherstufige Fertigkeiten zu bekommen. So wird zum Beispiel ein Gegner, der in den ersten Tagen die Standardversion von *Ruin St. 1* hinterlässt, ab Tag 10 *Ruin St. 2* oder gar *St. 3* spendieren, möglicherweise sogar in seltenen Versionen. Dadurch ist die Monsterjagd gegen Ende der Handlung zwar schwieriger, aber auch wesentlich lukrativer.
- Die Letzten:** Die Anzahl der Monster in Nova Chrysalia ist begrenzt. Wenn Sie alle Exemplare einer Spezies besiegt haben, ist diese Monsterart ausgerottet. Sind Arten akut vom Aussterben bedroht ist, bringen sie einen Letzten hervor. Dieser Letzte fällt farblich durch einen rosa Schimmer auf (**11**) und ist wesentlich mächtiger als seine Vorfahren. Außerdem ist er eindeutig an dem „Ω“ (Omega, der letzte Buchstabe des griechischen Alphabets) im Namen zu erkennen. Nach dem Sieg über einen Letzten erhalten Sie nicht nur wertvolle Beute, sondern können auch einen Ausrüstungsgegenstand vom Boden auflesen. Es gibt allerdings auch Spezies, die nicht ausgerottet werden können. Entsprechende Informationen finden Sie im Gegner-Kapitel dieses Buches.

- SCHNELLSTART
- CHARAKTERE
- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- HAUPTMISSIONEN
- NEBENMISSIONEN
- WUNSCHTAFELN
- GEGNER
- INVENTAR
- STRATEGIE & ANALYSE
- ULTIMA-LÖSUNGSWEG
- EXTRAS
- INDEX
- SPIELVERLAUF
- ZEITFAKTOR
- LIGHTNING
- SCHWIERIGKEITS-GRAD
- BILDSCHIRM-ANZEIGEN
- STEUERUNG
- ERKUNDUNG
- VOR DEM KAMPF
- DAS KAMPFSYSTEM
- SONDER-FUNKTIONEN
- NOVA CHRYSLIA

BESONDERE FUNKTIONEN



Die Arche



Die Arche ist Lightnings Operationsbasis. Die Zeit steht dort still. Jeden Morgen um 06:00 Uhr werden Sie automatisch in die Arche zurückversetzt, egal wo Sie gerade sind und was Sie tun. Die EP-Anzeige wird bei der Gelegenheit komplett aufgefüllt.

Bei jedem Besuch der Arche finden Sie dann in einem Schatzwürfel ein Geschenk von Hope (01). Diese sollten Sie auf keinen Fall ignorieren, denn sie enthalten wertvolle Dinge wie neue EP-Fertigkeiten oder besondere Kampfgarment-Kleidungsstücke.

Sie können mit Hope über verschiedene Personen und Ereignisse sprechen. Viel wichtiger sind aber die besonderen Heilgegenstände (siehe Seite 39), die Sie von ihm im Austausch für EP erhalten. Einige dieser Objekte sind sehr wertvoll und nirgendwo sonst zu bekommen.

In der Arche finden Sie auch das Buch der Gefallenen, in dem die Kampfrekorde besonderer Auseinandersetzungen (meist mit Bossgegnern oder den Letzten) verzeichnet werden. Untersuchen Sie das Buch, wenn Sie diese gefallenen Feinde noch einmal bekämpfen wollen. Belohnungen gibt es dafür nicht, es geht allein um die Herausforderung und das Training.

Chaos-Herde



Chaos-Herde erscheinen ohne Vorwarnung in der Umgebung (02). Die Gegner im Inneren sind wesentlich gefährlicher als üblich:

- Monster-TP sowie physische und magische Angriffskraft sind um 50% erhöht.
- Die Monster regenerieren ihre TP durch einen dauerhaften Regena-Effekt.
- Die Monster sind resistenter gegenüber Unterbrechungen.
- Die Monster erholen sich schnell von Negativzuständen.
- Bei Lightning hingegen halten Negativzustände länger an.

Es gibt aber auch gute Gründe, sich dieser Herausforderung zu stellen. Die Chance, dass besiegte Feinde Gegenstände hinterlassen, ist erhöht, und die Ausbeute an Gil und EP wird mit einem Multiplikator versehen. Außerdem finden Sie in den Chaos-Herden Seelensamen. Diese können Sie aufheben und für ein hübsches Sümmchen an Händler verkaufen, die es auf jedem Kontinent gibt.

Sobald Sie die Kreaturen im Chaos-Herd besiegt haben, löst er sich auf. Es liegt ganz bei Ihnen, ob Sie das Risiko eingehen und kämpfen oder der Gefahr lieber aus dem Weg gehen wollen. Falls Sie nicht sicher sind, können Sie einen kleinen Schritt ins Innere wagen und nachschauen, welche Gegnerart dort haust. Stellt die Spezies keine Gefahr für Sie dar, können Sie angreifen, ansonsten ziehen Sie sich einfach wieder zurück. Sie können dann die Gegner von außerhalb des Herdes eliminieren oder weggehen und in der Hoffnung zurückkehren, dass dann eine andere, schwächere Gegnerart erscheint.

Falls Sie in der Lage sind, Verfolgern zu entkommen, können Sie mit Lightning auch einen Vorstoß in Chaos-Herde wagen, um alle Seelensamen einzusammeln, ohne sich in Kämpfe verwickeln zu lassen. Allerdings ist der Sieg über Feinde in Chaos-Herden eine beachtliche EP-Quelle. Daher lohnt es sich in der Regel, auf geeignete Gegner zu warten und dann die Chance auf verbesserte Beute auszunutzen.

EP & EP-Fertigkeiten

Lightnings Vorrat an EP (Energiepunkten) sehen Sie in der Anzeige unten links im Bild. Sie können diese Punkte nutzen, um EP-Fertigkeiten zu aktivieren (oder um Heilgegenstände in der Arche zu kaufen).

Es gibt verschiedene Möglichkeiten zur Regeneration verbrauchter EP:

- EP werden bei der täglichen Rückkehr zur Arche um 06:00 Uhr komplett aufgefüllt.
- Jeder besiegte Gegner bringt Ihnen einen bestimmten Anteil an EP zurück. Allgemein gilt: Je stärker der Feind, desto mehr EP erhalten Sie. Besonders „große Monster“ spendieren große Mengen an EP, sodass die schwächeren Exemplare dieser Unterkategorie sehr lohnenswerte Ziele zum Aufstocken der EP-Vorräte sind.
- Für besiegte Feinde in einem Chaos-Herd erhalten Sie einen EP-Bonus.
- Heilmittel aus der Äther-Gruppe (seltene Gegenstände, die nur im späteren Spielverlauf als Belohnung erhältlich sind) füllen Teile der EP-Anzeige auf.

Die Obergrenze Ihrer EP, also die maximale Menge an Punkten, kann durch den Abschluss von Hauptmissionen erhöht werden. Da es einige sehr nützliche EP-Fertigkeiten gibt, ist es von Vorteil, wenn Sie diese Missionen bevorzugt behandeln. Eine vollständige Übersicht aller EP-Fertigkeiten (die zum Teil erst an späteren Tagen als Geschenk von Hope in der Arche verfügbar sind) finden Sie im Kapitel „Strategie & Analyse“. Die folgende Aufstellung zeigt Ihnen, dass auch schon frühzeitig verfügbare EP-Fertigkeiten außerordentlich nützlich sind.

- **Flucht:** Ermöglicht es Ihnen, Kämpfe aufzugeben und den Zustand unmittelbar vor dem Kampf wiederherzustellen. Auf Normal oder Schwer kostet das allerdings eine Stunde Ihrer Zeit im Spiel (bei Einfach gibt es keinerlei Strafe für Flucht).
- **Vitaga:** Lightnings TP werden vollständig geheilt.
- **Erzengel:** Kampfunfähigkeit wird aufgehoben, und die TP werden abhängig von den verbrauchten EP geheilt.
- **Zeitdilatation:** Verlangsamt den Zeitablauf im Kampf deutlich, nur Lightning kann sich weiterhin ungehindert bewegen und angreifen.
- **Chronostasis:** Stoppt den Zeitfluss im Spiel vorübergehend, was unverzichtbar sein kann, wenn Sie noch Aufgaben erfüllen wollen, bevor sich ein Tor schließt oder Lightning zur Arche zurückversetzt wird. Wenn Sie bei großen Monstern gezielt EP farmen, können Sie die Zeit mithilfe dieser Fähigkeit praktisch so lange einfrieren, wie Sie wollen.
- **Teleportation:** Versetzt Sie augenblicklich zu Bahnhöfen, Siedlungen oder anderen Orten, die Sie zuvor schon einmal besucht haben.

Wenn Sie eine EP-Fertigkeit aktivieren möchten, öffnen Sie im freien Gelände einfach das Menü oder in Kämpfen das Pausenmenü (START/PAUSE), dann (L1/LB) oder (R1/RB).

Outworld

Sie haben bei *Lightning Returns* Zugriff auf eine Reihe von Netzwerk-Funktionen, über die Sie mit anderen Spielern kommunizieren können. Voraussetzung ist natürlich eine aktive Internetverbindung. Die Online-Umgebung wird im Spiel als Outworld bezeichnet.

Sie können anderen Spielern Nachrichten senden und Kampfergebnisse mitteilen oder Bildschirmfotos und Mitteilungen anderer Spieler einsehen, indem Sie mit bestimmten Bewohnern Nova Chrysalias sprechen. Sie erkennen die betreffenden NSC an den in blauer Schrift angezeigten Namen. Die aktuellen Outworld-Funktionen können im Menü unter der Option „Einstellungen“ geändert werden.

SCHNELLSTART

CHARAKTERE

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

HAUPTMISSIONEN

NEBENMISSIONEN

WUNSCHTAFELN

GEGNER

INVENTAR

STRATEGIE & ANALYSE

ULTIMA-LÖSUNGSWEG

EXTRAS

INDEX

SPIELVERLAUF

ZEITFAKTOR

LIGHTNING

SCHWIERIGKEITS-GRAD

BILDSCHIRM-ANZEIGEN

STEUERUNG

ERKUNDUNG

VOR DEM KAMPF

DAS KAMPFSYSTEM

SONDER-FUNKTIONEN

NOVA CHRYSLIAS



- SCHNELLSTART
- CHARAKTERE
- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- HAUPTMISSIONEN
- NEBENMISSIONEN
- WUNSCHTAFELN
- GEGNER
- INVENTAR
- STRATEGIE & ANALYSE
- ULTIMA-LÖSUNGSWEG
- EXTRAS
- INDEX
- SPIELVERLAUF
- ZEITFAKTOR
- LIGHTNING
- SCHWIERIGKEITS-GRAD
- BILDSCHIRM-ANZEIGEN
- STEUERUNG
- ERKUNDUNG
- VOR DEM KAMPF
- DAS KAMPFSYSTEM
- SONDER-FUNKTIONEN
- NOVA CHRYSLIA

DIE WELT VON NOVA CHRYSLIA

Auf den folgenden acht Seiten möchten wir Sie mit den vier Regionen bekannt machen, die Sie im Verlauf von *Lightning Returns* bereisen werden.

Nach der Einleitungssequenz beginnt das eigentliche Abenteuer in der Stadt Luxerion. Nachdem Sie eine Handvoll Aufgaben erledigt haben, steht es Ihnen frei, auch die anderen drei Hauptregionen aufzusuchen: die Stadt Yusnaan, die Wildlande und die Klagenden Dünen. Alle Gebiete können Sie nach Belieben erforschen und die Missionen praktisch in beliebiger Reihenfolge erledigen.

Das zentrale Transportmittel zwischen den vier Hauptregionen ist die Eisenbahn. Die Abfahrtszeit des nächsten Zuges finden Sie auf einer Anzeigetafel über dem Gleis, den kompletten Fahrplan können Sie an einer Tafel in

der Nähe einsehen. Der Bahnhofsvorsteher, bei dem Sie die Reise buchen, nennt Ihnen die Ankunftszeit und den Fahrpreis. Ganz allgemein kosten Bahnfahrten nur wenig Gil, aber kostbare Minuten Ihrer Spielzeit. Wenn Sie zum Beispiel um 18:40 Uhr beim Bahnhofsvorsteher die Fahrt antreten und der nächste Zug um 19:00 Uhr fährt und um 19:15 Uhr ankommt, dann dauert Ihre Reise effektiv 35 Minuten (15 Minuten Fahrzeit plus 20 Minuten „Wartezeit“ bis zur Abfahrt).

Nach einiger Zeit erhalten Sie im Spiel eine EP-Fertigkeit, mit der Sie augenblicklich an andere Orte teleportieren können (siehe Seite 45). Das ist eine sehr praktische Funktion, die aber ein sorgfältiges Haushalten mit den EP-Vorräten erfordert.

Sie sollten aber nicht davon ausgehen, dass Sie vor dem Aufsuchen anderer Regionen erst einmal gewisse Fortschritte in Luxerion machen müssen. Ganz im Gegenteil, es könnte sogar nachteilig sein, wenn Sie anfangs allzu viel Zeit in dieser Stadt verbringen. Tatsächlich ist es ratsam, sich auf relativ kurze und zielgerichtete Besuche zu beschränken, bei denen Sie mehrere Aufgaben gleichzeitig in Angriff nehmen.

- Die Bahn am Nordbahnhof fährt nach Yusnaan. Sie finden hier einen Krämer und auf dem Vorplatz eine Herberge und einen Ausstatter.
- Die Bahn am Südbahnhof fährt in die Wildlande und die Klagenden Dünen. Im Handelsbereich nördlich davon gibt es zwei Ausstatter, eine Herberge, einen Krämer und eine Gaststätte.
- Im Heiligen Bezirk können Sie einen Blick auf die Kathedrale werfen, allerdings starten in dem Gebäude selbst keinerlei Aufträge oder Missionen. Aus Zeitgründen sollten Sie sich den langen Weg also sparen, solange Sie nicht dort hingeschickt werden.
- Der Pilgerdamm ist einer der drei Hauptbereiche Luxerions, in denen Monster auftauchen. Gremlins und Niblets sind für Lightning schon zu Beginn des Abenteuers leichte Beute, aber ein Leo Archais kann erhebliche Probleme bereiten, solange Sie Ihre Kampfmonturen noch nicht auf Vordermann gebracht haben.
- In der Altstadt gibt es eine Schmiede und ein Magielabor. Im Süden kurz vor dem Pilgerdamm befindet sich eine Herberge.
- Zwei Wege führen in das Sudviertel – einer vom Nordbahnhof und einer aus der Altstadt. Die sind aber nur zwischen 00:00 und 06:00 Uhr geöffnet. Zahlreiche Missionen führen Lightning ins Sudviertel, daher sollten Sie möglichst viele davon zugleich erledigen, um die Reisezeiten zu verkürzen. Monster tauchen häufig in diesem Gebiet auf, wobei Gertruden in den ersten Tagen des Spiels eine ernst zu nehmende Gefahr sind.
- Beide Zugänge zum Verlassenen Friedhof sind verschlossen. Das ändert sich erst, wenn Sie in Luxerions Hauptmission vorangekommen sind. In diesem

Gebiet hausen die gefährlichsten Monster dieser Region. Mergel tauchen sehr häufig auf und können äußerst ungemütlich werden, solange Sie die beste Taktik noch nicht perfektioniert haben. Kontakt mit den großen Monstern Zomok und Brummonaut sollten Sie anfangs, unter allen Umständen vermeiden.

- Der Zugang zur Überlandstraße im Nordwesten ist bis Tag 9 blockiert. Danach bietet er einen direkten Zugang zu den Wildlanden.
- Der Weg von der Speicherstadt nach Süden wird durch ein mächtiges Monster in einem Chaos-Herd bewacht, solange Sie die dazugehörige Nebenmission nicht erfüllt haben. Falls Sie vorher schon in den Süden der Stadt wollen, gehen Sie durch den benachbarten Boulevard oder den Pilgerdamm auf der Ostseite der Karte.
- Es gibt drei Schatzsphären in Luxerion, die Lightning nicht öffnen kann, bevor sie die dazugehörige Mission angenommen hat. Die betreffenden Sphären sind durch ein Vorhängeschloss-Symbol gekennzeichnet.
- Die Stadtwachen Luxerions werden angreifen, wenn Lightning sie zwei- oder dreimal in schneller Folge schlägt. Sie können das ausnutzen, wenn Sie Ihre EP aufstocken und Beute machen wollen. Ratsam ist das allerdings erst in späteren Tagen, wenn Lightning stark genug ist, um diese Auseinandersetzungen schnell zu entscheiden.

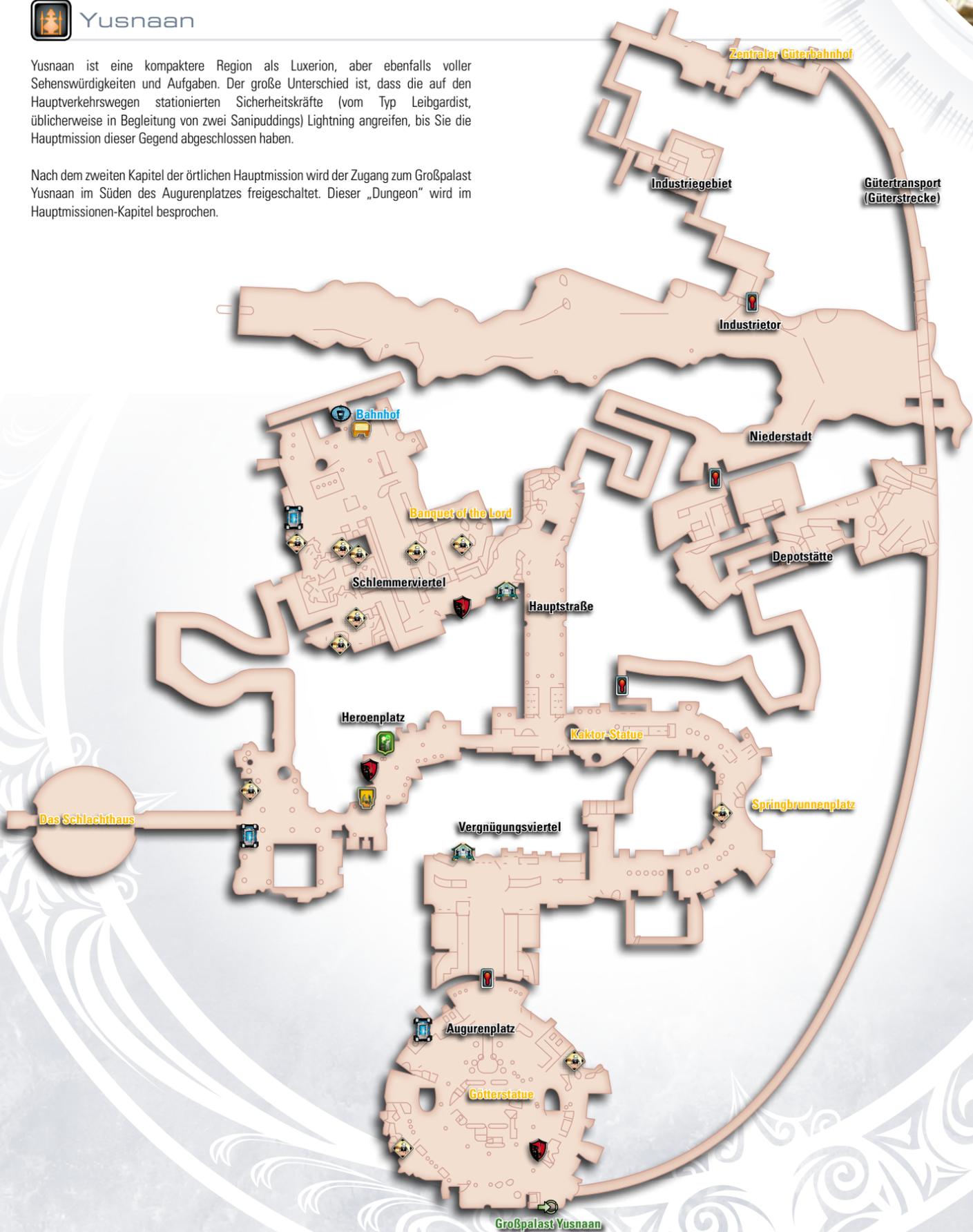
Luxerion

In Luxerion gibt es zahlreiche Nebenmissionen und Wunschtafel-Aufgaben, aber der Abschluss dieser Aktivitäten wird durch einen relativen Mangel an Kämpfen erschwert. Denn aufgrund der Gegnerarmut ist es praktisch unmöglich, unterwegs EP zu sammeln, um den Chronostasis-Effekt dauerhaft aufrechtzuerhalten. Das bedeutet, diese Stadt ist relativ zeitaufwendig. Es gibt nur drei Bereiche, in denen Feinde mit schöner Regelmäßigkeit auftauchen, aber einer davon ist nur zwischen 00:00 und 06:00 Uhr zugänglich, und ein anderer ist gesperrt, bis Sie mit der Haupthandlung dieser Region vorangekommen sind.

Yusnaan

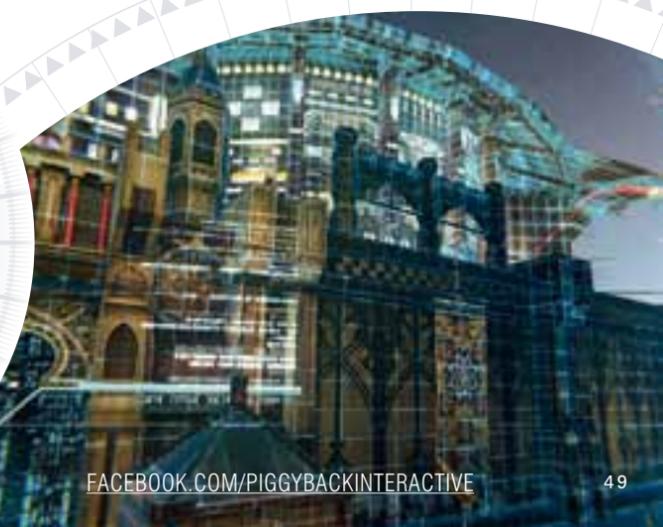
Yusnaan ist eine kompaktere Region als Luxerion, aber ebenfalls voller Sehenswürdigkeiten und Aufgaben. Der große Unterschied ist, dass die auf den Hauptverkehrswegen stationierten Sicherheitskräfte (vom Typ Leibgardist, üblicherweise in Begleitung von zwei Sanipuddings) Lightning angreifen, bis Sie die Hauptmission dieser Gegend abgeschlossen haben.

Nach dem zweiten Kapitel der örtlichen Hauptmission wird der Zugang zum Großpalast Yusnaan im Süden des Augurenplatzes freigeschaltet. Dieser „Dungeon“ wird im Hauptmissionen-Kapitel besprochen.



- Die Einschienenbahn am Bahnhof fährt nach Luxerion.
- Südlich des Bahnhofs gibt es im Schlemmerviertel viele Gaststätten und einen Krämer. Kurz vor der Hauptstraße im Osten finden Sie einen Ausstatter und eine Herberge.
- Am Heroenplatz befinden sich ein Ausstatter, ein Magielabor, eine Schmiede, ein Krämer und eine Gaststätte. Eine weitere Attraktion ist das Schlachthaus, eine Arena, in der Sie um bestimmte Belohnungen kämpfen können.
- An der Kaktor-Statue, am Springbrunnenplatz und im Vergnügungsviertel beginnen diverse Nebenaufgaben. Welche verfügbar sind, hängt allerdings vom Tag und der Tageszeit ab.
- Der Tunnel, der vom Vergnügungsviertel zur Depotstätte führt, ist verschlossen. Den passenden Schlüssel erhalten Sie später im Verlauf der Handlung.
- Der Augurenplatz wird im Zuge der Hauptmission freigeschaltet. Es gibt dort einen Ausstatter, zwei Gaststätten und einen praktischen Krämer und schließlich auch den Zugang zum Großpalast, in dem sich viele gefährliche Monster aufhalten – und irgendwo in den oberen Etagen auch ein alter Freund ...
- Der Weg von der Hauptstraße nach Norden führt in eine heruntergekommene Gegend mit Zugängen zum Industriegebiet und der Depotstätte. In diesem Bereich, der sich vom Ufer im Osten bis zur (anfangs gesperrten) Überlandstraße im Westen erstreckt, gibt es eine Vielzahl möglicher Gegner. Gremlins und Skata'ne sind zum Abschuss freigegeben, doch von Kämpfen gegen Avandas und Grangatchs möchten wir dringend abraten. Dafür gibt es zwei Gründe. Erstens, ein Avanda wird eine niedrigstufige Lightning ohne Probleme ausradieren. Und zweitens, beide Monsterarten sind in ihrem jeweiligen primären Lebensraum, den Wildlanden beziehungsweise den Klagenden Dünen, eine wichtige EP-Quelle. Da die Anzahl beider Monsterarten begrenzt ist, wird Ihnen jedes Exemplar, das Sie hier besiegen, dort später fehlen, wo Sie es möglicherweise dringend benötigen.
- Die Überlandstraße nach Westen ist bis Tag 9 blockiert. Später erreichen Sie dort zu Fuß die Klagenden Dünen.
- Das Industriegebiet ist gesperrt, bis Sie es im Verlauf der örtlichen Hauptmission aufgesucht haben. Die dortigen Hoplits sind leicht zu besiegen, aber die Desdemonas können in der Anfangsphase etwas anspruchsvoller sein.
- Der Zentrale Güterbahnhof hinter dem Industriegebiet und die Gütertransportstrecke, die nach Süden führt, sind in erster Linie während der Hauptmission von Interesse. Wenn Sie die entsprechenden Herausforderungen gemeistert und die Fundsachen in der Gegend eingesammelt haben, gibt es keinen Anlass, dorthin zurückzukehren.
- In der Depotstätte gibt es im späteren Handlungsverlauf eine kampforientierte, lukrative Nebenmission, bei der Sie Jagd auf unbegrenzte Mengen an EP und Beute machen können.

- SCHNELLSTART
- CHARAKTERE
- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- HAUPTMISSIONEN
- NEBENMISSIONEN
- WUNSCHTAFELN
- GEGNER
- INVENTAR
- STRATEGIE & ANALYSE
- ULTIMA-LÖSUNGSWEG
- EXTRAS
- INDEX
- SPIELVERLAUF
- ZEITFAKTOR
- LIGHTNING
- SCHWIERIGKEITS-GRAD
- BILDSCHIRM-ANZEIGEN
- STEUERUNG
- ERKUNDUNG
- VOR DEM KAMPF
- DAS KAMPFSYSTEM
- SONDER-FUNKTIONEN
- NOVA CHRYSLIA





Die Wildlande

Die Wildlande sind die größte der vier Regionen. Verschiedene Siedlungen bieten Ihnen Schutz vor den unzähligen Monsterbegegnungen in der ungezähmten Wildnis. Hier gibt es Gegner jeglicher Couleur, vom Kanonenfutter bis hin zur gewaltigen Herausforderung. Besonders beachtenswert ist der Chocobo-Fresser: Er ist das zweitgefährlichste aller großen Monster, übertroffen nur von einer ähnlichen Spezies in den Klagenden Dünen.

In den Wildlanden gibt es viel zu entdecken, und mithilfe der Schatzsphären und Händler werden Sie Lightnings Kampfkraft in der Frühphase des Abenteuers entscheidend verbessern können. Grundsätzlich müssen Sie keine Berührungsgänge mit dieser Region haben, aber natürlich dürfen Sie sich dabei nicht übernehmen: Wählen Sie Ihre Gegner mit Bedacht und meiden Sie großformatige Monster (inklusive Avanda und Tulipan), bis Ihre Ausrüstung so gut ist, dass Sie die Auseinandersetzungen schnell zu Ihren Gunsten entscheiden können.



- Anders als in den anderen Regionen gibt es in den Wildlanden zwei Hauptmissionen: eine örtliche sowie eine zweite, die sich über alle vier Regionen erstreckt. Die umfangreiche regionale Hauptmission endet mit einem anspruchsvollen letzten Dungeon und Bossgegner, doch die andere besteht aus fünf recht geradlinigen Aufgaben, die Sie schon an einem der früheren Tage zu Ende bringen könnten.
- Bevor Sie zur vollständigen Erforschung der Wildlande aufbrechen, sollten Sie die ersten beiden Kapitel der örtlichen Hauptmission abschließen. Denn dann erhält Lightning einen mächtigen Chocobo als ständigen Reisebegleiter für diese riesige Region. So ein Chocobo ist ein praktisches Reittier, das die Reisezeiten verringert, und ein zuverlässiger Kampfgefährte, der die Auseinandersetzungen einfacher gestaltet. Nicht nur, dass er Feinde angreift und deren Aufmerksamkeit von Lightning ablenkt, sondern er assistiert auch durch Heilung und das Wirken von Positivzuständen. Außerdem gibt es viele Orte auf der Karte, die nur ein Chocobo erreichen kann.
- Es gibt vier Arten wiederkehrender Fundstücke, die Sie in großen Mengen für den Abschluss bestimmter Missionen benötigen. Daher sollten Sie auf Ihren Reisen durch die Wildlande immer die Augen danach offenhalten. Sonnenseelenblume und Chocoborchel tauchen am Tag auf. Mondseelenblume und Nachtpilz ersetzen sie an denselben Fundstellen bei Nacht.
- Am Bahnhof im Westen der Windweide fahren Züge nach Luxerion und zu den Klagenden Dünen. Ihre erste Anlaufstelle nach der Ankunft sollte die Canopus-Siedlung sein. Sie werden häufig im Verlauf der Hauptmission sowie bei zahlreichen Nebenmissionen an diesen Ort zurückkehren. Doch an erster Stelle steht ein Besuch des Ausstatters: Dort können Sie äußerst nützliche elementare Kleidung erwerben, die sich unmittelbar bezahlt machen wird. Sie finden hier auch eine Herberge, einen Krämer und eine Gaststätte.
- In Gebiet Windweide leben allerlei kleine und leicht zu bezwingende Monster. Avandas dürften allerdings in den ersten Tagen viel zu mächtig für Lightning sein. Sobald Sie jedoch erst einmal genügend Missionen abgeschlossen haben und geeignete Ausrüstung besitzen, erweist sich dieses große Monster als wertvolle EP-Quelle, während Sie die vielen sekundären Missionen der Wildlande bearbeiten.
- Im Bereich der Aryas-Hügel im Süden der Karte (die über den ansteigenden Pfad im Südosten zu erreichen sind) tummeln sich dieselben Monster wie auf der Windweide. Die Siedlung Aryas ist ein ertragreicher Startpunkt für Missionen, den Sie oft aufsuchen werden, wobei die unmittelbare Umgebung frei von Gegneraktivitäten ist. Eine Gaststätte bietet Gelegenheiten zur Heilung, außerdem gibt es einen Ausstatter.
- Die beiden Überlandstraßen südlich von Aryas sind bis Tag 9 gesperrt. Die südwestliche Straße führt zu den Klagenden Dünen, die südöstliche direkt nach Yusnaan.
- Eine Reise durch die Jakht-Wälder kann anfangs etwas verwirrend sein, daher sollten Sie regelmäßig die Navi-Karte oder auch die Übersichtskarte konsultieren. Monster tauchen in dem Gebiet extrem häufig auf, sollten aber samt und sonders keine allzu große Gefahr darstellen. Spätestens wenn Lightnings Chocobo seine volle Kampfkraft erreicht hat, sind alle recht leicht zu besiegen.
- Das Örtchen Jakht ist ein weiteres Aufgabenzentrum. Zudem gibt es ein Magielabor, einen Ausstatter und eine Schmiede. Sobald der Chocobo bei voller Stärke ist, können Sie zu dem Pfad im Norden hochspringen, was eine praktische Abkürzung zum Felsmassiv (und zurück) darstellt.
- Das Mogry-Dorf tief in den Jakht-Wäldern kann nur zwischen 19:00 und 07:00 Uhr betreten werden. An Ihrem ersten kompletten Tag in den Wildlanden sollten Sie einen Besuch einplanen, um die dortigen Nebenmissionen zu starten.
- Das Felsmassiv erstreckt sich von den Jakht-Wäldern bis zum Eremitenöndland. Diese karge Umgebung ist der einzige Lebensraum von Tulipan, einem relativ gefährlichen großen Monster. Sie können es zwar schon vergleichsweise frühzeitig bezwingen, aber der Kampf ist sehr langwierig und kompliziert, solange Lightning nicht gewisse Fertigkeiten und bessere Ausrüstung erworben hat. Wir möchten Ihnen raten, die vollständige Heilung des Chocobos abzuwarten, bevor Sie dieses Gebiet erforschen.
- Der Ort Sankt Poltae bietet nur wenige Annehmlichkeiten (einen Krämer und eine Herberge), spielt aber eine wichtigen Rolle bei der regionalen Hauptmission. Außerdem gibt es einige lukrative Nebenmissionen. Den Eingang zum Tempel im Nordwesten erreichen Sie nur mit einem geheilten Chocobo. Der Tempel Etros selbst wird im Hauptmissionen-Kapitel besprochen.
- Das Eremitenöndland ist das Jagdrevier des mächtigen Chocobo-Fressers. Dieses großformatige Monster ist selbst gegen Ende des Abenteuers eine Herausforderung, wenn Sie Ihre Kampfmonturen nicht gezielt auf seine Schwächen abstimmen. In den ersten Tagen sollten Sie es auf jeden Fall meiden. Selbst die Chefpuddings, die das Gebiet unsicher machen, sind für eine unentwickelte Lightning nicht ohne. Unproblematischer wird die Sache, wenn Sie mächtigere Eis-Attacken beherrschen.
- Auch die Erkundung des Eremitenöndlandes sollten Sie aufschieben, bis Lightnings Chocobo bei Kräften ist. Es gibt zahlreiche Bereiche und Fundsachen, die nur bei voller Sprung- und Schwebelastung erreichbar sind.
- Das Forschungslager ist das letzte Missionszentrum der Wildlande. Es gibt ein Magielabor und eine Schmiede, die einen beachtlichen Schild verkauft, der einer schwächeren Lightning enorm auf die Sprünge helfen wird.
- Die Absturzstelle ganz im Norden ist der Startpunkt für die zweite Hauptmission der Wildlande.

- SCHNELLSTART
- CHARAKTERE
- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- HAUPTMISSIONEN
- NEBENMISSIONEN
- WUNSCHTAFELN
- GEGNER
- INVENTAR
- STRATEGIE & ANALYSE
- ULTIMA-LÖSUNGSWEG
- EXTRAS
- INDEX
- SPIELVERLAUF
- ZEITFAKTOR
- LIGHTNING
- SCHWIERIGKEITS-GRAD
- BILDSCHIRM-ANZEIGEN
- STEUERUNG
- ERKUNDUNG
- VOR DEM KAMPF
- DAS KAMPFSYSTEM
- SONDER-FUNKTIONEN
- NOVA CHRYSLIA





Die Klagenden Dünen

Die Klagenden Dünen haben mehr zu bieten als nur ein gewaltiges Ödland, denn auf den Besucher wartet noch ein wahres Labyrinth unterirdischer Ruinen. Diese sind erst zugänglich, nachdem Sie die einzige Siedlung dieser Region, Ruffian, erreicht haben und die ersten beiden (relativ kurzen) Kapitel der örtlichen Hauptmission absolviert haben. Da Sie bei dieser Gelegenheit zudem noch einen wertvollen Gefährten erhalten, der an Lightnings Seite kämpft, sollten Sie sich als Erstes um diese Aufgaben kümmern, wenn Sie in den Klagenden Dünen ernsthaft etwas erreichen wollen. Ein frühzeitiger Besuch zum Einsammeln bestimmter Gegenstände (unter anderem eines äußerst wertvollen Kleidungsstücks) ist zwar ein lohnenswerter Zeitvertreib, aber

wir würden trotzdem sagen, dass Sie die Klagenden Dünen beim ersten Spieldurchgang bis zu späteren Tagen zurückstellen sollten. Die Erforschung des weitläufigen Untergrunds und der von Monstern heimgesuchten Tempelruine ist keine triviale Aufgabe. Es ist vorteilhaft, wenn Sie die meisten lokalen Monster ohne große Schwierigkeiten bezwingen können – und sei es nur, um die EP für die regelmäßige Anwendung von Chronostasis sammeln zu können.



- Der Bahnhof der Klagenden Dünen liegt im Süden der großen Sandgrube des Giganten. Züge fahren nach Luxerion und in die Wildlande. Davor gibt es zwei Läden, die nicht auf der Karte im Spiel markiert sind: einen Ausstatter und einen Krämer. Der Ausstatter verkauft ein Kleidungsstück namens Leidenschaft, dessen moderater Preis in keinem Verhältnis zu seinem außerordentlich langfristigen Nutzen steht. Wie wir noch öfter in diesem Buch empfehlen: „Leidenschaft“ ist über viele Stunden hinweg ein stabiler Eckpfeiler für praktisch jedes ordentliche Kampfgarnituren-Set.
- Die Monster in der Sandgrube des Giganten dürfen Sie nicht unterschätzen. Ein Wüsten-Sahagin kann für niederstufige Charaktere besonders problematisch sein, und aufgrund seiner hohen Bewegungsgeschwindigkeit bei der Verfolgung Lightnings ist er bei der Erforschung des Gebietes außerordentlich lästig. Im Gegensatz dazu ist der Grangatch wahrscheinlich das einfachste aller großen Monster. Sie werden es bei Ihren Besuchen der Klagenden Dünen regelmäßig bekämpfen, um die EP für die Chronostasis aufzustocken (und später, wenn Sie diese Spezies ausgerottet haben, werden Sie sie wirklich vermissen).
- Die Ruffian-Siedlung ist die einzige Ortschaft der Region. Sie ist anfangs nur über den Weg im Norden (oder im Osten) zugänglich. Der Südeingang bleibt versperrt, bis Sie die ersten beiden Kapitel der Hauptmission beendet haben. Es gibt hier eine Gaststätte, eine Herberge und einen dürrig bestückten Krämer (was sich bessert, wenn Sie eine Nebenaufgabe erledigen). Wenn Sie in der Handlung vorankommen, öffnen auch noch eine Schmiede, ein Ausstatter und ein Magielabor.
- Zahlreiche rote Kaktor-Statuen sind in der Wüste und in den Tempelruinen verstreut. Wenn Sie mit ihnen interagieren, werden sie als Schnellreise-Ziele aktiviert. Sie können sich augenblicklich zu anderen Kaktor-Statuen transportieren lassen, die Sie freigeschaltet haben.
- An drei Stellen im Bereich der Sandgrube des Giganten können Sie die unterirdischen Tempelruinen betreten. Allerdings sind die Zugänge versperrt, bis Sie die entsprechenden Kapitel der Hauptmission abgeschlossen haben. Karten des unterirdischen Labyrinths und eine ausführliche Wegbeschreibung enthält das Hauptmissionen-Kapitel.
- Häufig werden Sie kleine Eidechsen sehen, die über den Sand huschen. Sie sind sehr zurückhaltend und bereiten Lightning keine Probleme. Trotzdem sollten Sie bei jeder Gelegenheit das Schwert ziehen und sie erschlagen. Denn Eidechsenchwänze sind besondere Gegenstände für verschiedene sekundäre Missionen. Sie werden große Mengen davon benötigen. Daher beginnen Sie am besten mit dem Sammeln, sobald Sie in den Klagenden Dünen unterwegs sind.
- Den gigantischen Erdresser-Monstern dieser Gegend sollten Sie höchstens einen kurzen Blick auf Lightnings Rücken gewähren, während Sie die Beine in die Hand nehmen und gen Horizont davonlaufen. Noch besser wäre, Sie lassen es gar nicht erst so weit kommen. Ohne ausgezeichnete Ausrüstung, hohe Statuswerte und speziell ausgewählte Kampfgarnituren sind diese großformatigen Monster absurd gefährlich. Sie sind wohl die mächtigsten nicht einzigartigen Gegner, denen Sie innerhalb der ersten 13 Tage begegnen können. Es gibt sie in den Gebieten Getrocknete Flutlande, Atmos' Sandsee und Todesstätte der Kolosse.
- Ähnliches gilt, wenn Sie eine seltsame schwarze Kugel sehen, die von Energieentladungen umgeben in der Sandgrube des Giganten umherschwebt. Lassen Sie sich nicht von Ihrer Neugierde übermannen, denn dies ist der Flunderdrache, ein einmaliger Gegner, für den Sie erst gegen Ende des Spiels bereit sein werden.
- Bestimmte oberirdische und unterirdische Bereiche der Klagenden Dünen sind versperrt und können nur mit einem Objekt namens Crux des Pilgers geöffnet werden. Diese kreuzförmigen Fundstücke sind gar nicht einmal so selten, wenn Sie die Region sorgfältig durchkämmen. Vermutlich werden Sie sogar mehr Exemplare finden, als Sie tatsächlich benötigen. Wir bieten Ihnen im Buch natürlich eine vollständige Übersicht aller Fundorte.
- Die Überlandstraße im Süden der Klagenden Dünen führt nach Yusnaan, die Straße im Norden führt in die Wildlande. Beide sind bis Tag 9 gesperrt.
- Die meisten schimmernden Zufallsfundstücke, die Sie im Sand der Klagenden Dünen finden (oder auf andere Weise bekommen, zum Beispiel von Eidechsen), gehören zur Kategorie „Unbewerteter Gegenstand“. Sobald Sie eine (recht einfache) Nebenaufgabe erledigt haben, können Sie den Basar in der Ruffian-Siedlung besuchen und sie dort von einem NSC untersuchen lassen. In der Regel handelt es sich um Dinge, die Sie für Gil verkaufen können, aber gelegentlich sind auch andere Gegenstände darunter, zum Beispiel die seltenen und wertvollen Heilmittel Äther und Turbo-Äther, die EP regenerieren.



- SCHNELLSTART
- CHARAKTERE
- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- HAUPTMISSIONEN
- NEBENMISSIONEN
- WUNSCHTAFELN
- GEGNER
- INVENTAR
- STRATEGIE & ANALYSE
- ULTIMA-LÖSUNGSWEG
- EXTRAS
- INDEX
- SPIELVERLAUF
- ZEITFAKTOR
- LIGHTNING
- SCHWIERIGKEITS-GRAD
- BILDSCHIRM-ANZEIGEN
- STEUERUNG
- ERKUNDUNG
- VOR DEM KAMPF
- DAS KAMPFSYSTEM
- SONDER-FUNKTIONEN
- NOVA CHRYSLIA

YUSNAAN

Die meisten Nebenmissionen Yusnaans werden durch Fortschritte bei der regionalen Hauptmission freigeschaltet. Es bietet sich daher an, diese recht frühzeitig wenigstens bis Kapitel 2-2 zu entwickeln.



MÖGLICHE GEGNER

NAME	HINWEISE	GEGNER-KAPITEL SEITE
Leibgardist	Sind an zentralen Orten stationiert und greifen Lightning bei Sichtkontakt an.	211
Sanipudding		203
Hoplit	Nutzen Sie seine Schwäche gegenüber feuer- und blitzelementaren Fertigkeiten für einen schnellen Sieg.	202
Niblet	Nutzen Sie feuelementare Zauber. Ein Angriff während „Nimmersatt“ erzeugt sofortigen Schock.	156
Gremlin	Ein Angriff, während der Gegner zaubert, erzeugt sofortigen Schock.	172
Desdemona	Nutzen Sie physische oder blitzelementare Fertigkeiten, besonders kurz nach „Stürmen“.	204
Zyklop	Taucht nur an einer bestimmten Stelle gegen Ende von Kapitel 2-1 auf.	164
Felix	Nur in der Depotstätte (bis auf eine Ausnahme). Kann sich selbst heilen und schützt schwächere Begleiter. Besiegen Sie Letztere immer zuerst.	182

2-1: Palaststürmung

A Gehen Sie zum Vergnügungsviertel im Süden der Stadt. Unterwegs können Sie mit den Bürgern sprechen, um Informationen aufzuschneiden.

B Sprechen Sie am Tor zum Augurenplatz mit dem Sachkundigen Touristen. Von ihm erhalten Sie einen Tipp, wie Lightning in den gesperrten Bereich kommt.

C Gehen Sie zurück nach Osten und halten Sie nach dem Reiseleiter Ausschau. Er ist leicht zu erkennen, denn der schrill gekleidete Herr betätigt sich als Ein-Mann-Kapelle. Möglicherweise hören Sie ihn schon, bevor Sie ihn sehen. Kaufen Sie ihm für 2.000 Gil ein Schleich-dich-Spezial-Ticket ab. Vor 18:00 Uhr können Sie mit der Hauptmission nun nicht fortfahren. Falls es noch früh am Tage ist, könnten Sie eventuell noch in eine andere Region reisen, um dort Dinge zu erledigen. Aber Vorsicht: Falls Sie nicht zur genannten Zeit vor Ort sind, müssen Sie bis 18:00 Uhr am nächsten Tag warten, bevor Sie die Handlung fortsetzen können.



D Wenn Sie bereit sind, gehen Sie zum Eingang des Industriegebietes in der Niederstadt. Sie erreichen ihn durch den Zugang im Norden der Hauptstraße. Sprechen Sie mit der Suspekten Torwache und sagen Sie „Ja“. Falls Sie zu früh dran sind, erhalten Sie die Möglichkeit, die Zeit bis 18:00 Uhr zu überspringen. Interagieren Sie noch einmal mit der Suspekten Torwache, um weiterzumachen.

E Betreten Sie das Industriegebiet und folgen Sie dem Weg bis zu einer nach oben führenden Treppe. Dort gehen Sie hinauf, folgen dem Laufsteg und überspringen die Lücke. Wenn Sie dann eine Leiter erreichen, klettern Sie hoch. Dort sehen Sie eine Schatzsphäre in der Nähe, zu der Sie hinunterspringen könnten. Zum Öffnen der Schatzsphäre benötigen Sie 2 EP. Aber das ist momentan nicht unbedingt nötig, denn der Inhalt, der Fechterohring, ist ein spezialisiertes Accessoire, für das Sie in dieser Phase keine so rechte Verwendung haben.



F Folgen Sie dem Weg, der nach wenigen Schritten bei einer Leiter wieder nach unten führt. Ein kleines Stück weiter geht es an einer anderen Leiter wieder nach oben. Bevor Sie dort hinaufklettern, werfen Sie einen Blick in die kurze Sackgasse im Norden. Dort finden Sie die Bronzene Taschenuhr (die für einen Wunschtafel-Auftrag benötigt wird). Nun klettern Sie nach oben.

G Folgen Sie dem Weg bis zum Zentralen Güterbahnhof im Norden, wo es nach Osten weitergeht. Ein Straßenhändler vor dem Gütertransport-Abschnitt verkauft Heilgegenstände. Stocken Sie bei Bedarf Ihre Vorräte auf.

H Halten Sie auf der Güterstrecke bei den rötlichen Kisten an, über denen sich eine Plattform befindet. Springen Sie an die Kante und halten Sie **○/B** gedrückt, dann wird sich Lightning selbstständig festhalten und hochziehen. Die Schatzsphäre auf der Plattform enthält das Accessoire Soldatenhalskranz, das +20%-Resistenz gegen physische Schäden gewährt (bei der Kampfmontur, die damit ausgerüstet ist).



I Nun wäre ein günstiger Moment, um das Gegner-Kapitel aufzuschlagen und sich über den Zyklopen zu informieren, der am nächsten Zielpunkt auf Sie wartet. Der Kampf beginnt direkt im Anschluss an eine Zwischenszene. Auf Seite 164 finden Sie eine detaillierte Vorstellung des Monsters samt einer wirksamen Taktik, um es zu besiegen.

J Nach dem Kampf landet Lightning in der Depotstätte. Feinde tauchen hier sehr häufig auf, doch abgesehen von den selbstheilenden Felix-Monstern stellen sie keine Gefahr dar. Gehen Sie westwärts bis zu einem Durchgang nach Norden. Der Kisten- und Containerstapel direkt dahinter (vor der ersten Zielmarkierung) führt hinauf zu einer Plattform mit einer Schatzsphäre, die das Accessoire Argusaugenring enthält. Gehen Sie durch den Durchgang darunter nach Süden und weiter bis zur nächsten Zielmarkierung. Untersuchen Sie dort die Skelette am Boden, und Sie finden eine ID-Karte.

K Von den menschlichen Überresten aus folgen Sie dem Weg zwischen den Containern hindurch nach Osten und gehen dann die Treppe hinauf in die Unterirdische Passage. An deren Ende stoßen Sie auf ein verschlossenes Tor.

L Interagieren Sie mit dem Schaltpult, um den Durchgang mit der ID-Karte zu öffnen. Halten Sie Ausschau nach einem kleinen, schimmernden Fundobjekt am Boden (eine Wüstenflamme für eine Nebenmission) sowie einer Schatzsphäre. Am Ende des Tunnels klettern Sie die Leiter hinauf ins Vergnügungsviertel.

M Zum Abschluss des Kapitels interagieren Sie mit dem Schaltpult am Haupteingang des Augurenplatzes und treten ein. Die Aufgaben von Kapitel 2-2 („Das Lied der Erlöserin“) sind darauf ausgelegt, an einem Abend erledigt zu werden. Wir empfehlen Ihnen daher, umgehend damit zu beginnen.

- SCHNELLSTART
- CHARAKTERE
- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- HAUPTMISSIONEN**
- NEBENMISSIONEN
- WUNSCHTAFELN
- GEGNER
- INVENTAR
- STRATEGIE & ANALYSE
- ULTIMA-LÖSUNGSWEG
- EXTRAS
- INDEX
- PROLOG
- LUXERION
- YUSNAAN**
- WILDLANDE
- KLAGENDE DÜNEN
- DER LETZTE TAG

LUXERION

NEBENMISSIONEN IM ÜBERBLICK

NAME	RANG	VERFÜGBARKEIT	BELOHUNG						SPEZIAL
			♥	🗡️	🔍	🕒	🎁	🔗	
Wankender Glauben	☆☆☆	Nur an Tag 1 von 21:00 bis 23:45 Uhr	80	6	6	800	Gelehrtenbrille	-	
Suche nach Holmes	☆☆☆	Nur an Tag 1 von 21:00 bis 06:00 Uhr	30	3	-	300	Schaffnermütze, Schaffnerinnenmütze	-	
Verloren im Chaos	☆☆☆	Hauptmissionskapitel 1-2 beendet; an allen folgenden Tagen von 21:00 bis 06:00 Uhr	30	-	3	100	Karfunkel	-	
Seelensamen	☆☆☆	Nach Hauptmissionskapitel 1-2	40	2	4	400	Abzieh-Tattoo (schwarz)	-	
Ausgeburts des Chaos	☆☆☆	Nach Hauptmissionskapitel 1-2	120	12	10	6.000	Brigantendreispitz	Pendragon (🛡️)	
Im falschen Körper	☆☆☆	Nach Hauptmissionskapitel 1-2 an Tag 1 und von 15:00 bis 03:00 Uhr an den folgenden Tagen	80	-	12	1.600	Katzenohren (schwarz)	-	
Letzter Wunsch	☆☆☆	Ab Tag 2, von 06:00 bis 22:00 Uhr	80	8	4	-	Rachelaterne	-	
Sabotierte Sphären	☆☆☆	Ab Tag 2, von 08:00 bis 17:00 Uhr	40	4	2	300	Bonzenschнауzer	-	
Schneller als der Blitz	☆☆☆	Ab Tag 2, von 10:00 bis 15:00 Uhr	30	6	-	200	Goldmedaille	-	
Ballmädchen	☆☆☆	Täglich von 10:00 bis 20:00 Uhr	30	3	-	100	Pilotenemblem (rot)	-	
Ein alter Freund	☆☆☆	Hauptmissionskapitel 1-4 beendet; von 10:00 bis 19:00 Uhr	80	8	4	1.300	Brille (schwarz)	-	
Richtig ticken	☆☆☆	Hauptmissionskapitel 1-4 beendet; von 08:00 bis 18:00 Uhr	80	4	8	1.200	Goldzahnrad	-	
Brautschau	☆☆☆	Hauptmissionskapitel 1-5 beendet; von 00:00 bis 06:00 Uhr	80	4	8	1.500	Exotenbrille	-	
Der Stein der Gepriesenen	☆☆☆	Hauptmissionskapitel 1-5 beendet; von 22:00 bis 06:00 Uhr	40	-	6	500	Kristallfragment	Paladin (🛡️), Dienstbotenschlüssel (🔑)	
Bücherwurm	☆☆☆	Hauptmissionskapitel 1-5 beendet; von 05:00 bis 23:00 Uhr	60	6	4	900	Tomberry-Küchenmesser	-	
Schabernack	☆☆☆	Hauptmissionskapitel 1-5 beendet	40	2	4	500	Schildkrötenlederrucksack	-	
Stimmen aus dem Jenseits	☆☆☆	Hauptmissionskapitel 1-5 beendet	40	6	-	400	Nimbus	-	
Falsche Rose	☆☆☆	Hauptmissionskapitel 1-5 beendet	120	10	12	3.200	Rosenkristall, Fliege (rot)	Kunoichi (👤)	
Engelstränen	☆☆☆	Von 16:00 bis 21:00 Uhr	80	4	8	2.400	Tränenkristall	-	
Vergessene Sünden	☆☆☆	Nach dem Lesen von Ranulphs Tagebuch während „Bücherwurm“	120	12	10	4.500	-	Dunkelritter (👤)	

☆☆☆ WANKENDER GLAUBEN

Verfügbarkeit
Nur an Tag 1 von 21:00 bis 23:45 Uhr

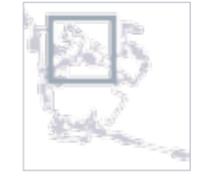
Belohnung
♥ 80 🗡️ 6 🔍 6 🕒 800
🎁 Gelehrtenbrille

Lösungsweg:
Dies ist die erste Mission an Tag 1. Sie wird im Hauptmissionen-Kapitel besprochen (siehe Seite 71). In dem unwahrscheinlichen Fall, dass Sie bis 23:45 Uhr nicht genügend Hinweise und Zeugenaussagen sammeln und beim Inquisitor abliefern, wird die Mission scheitern und Lightning keine Belohnung erhalten.

☆☆☆ SUCHE NACH HOLMES

Verfügbarkeit
Nur an Tag 1 von 21:00 bis 06:00 Uhr

Belohnung
♥ 30 🗡️ - 🔍 3 🕒 300
🎁 Schaffnermütze, Schaffnerinnenmütze



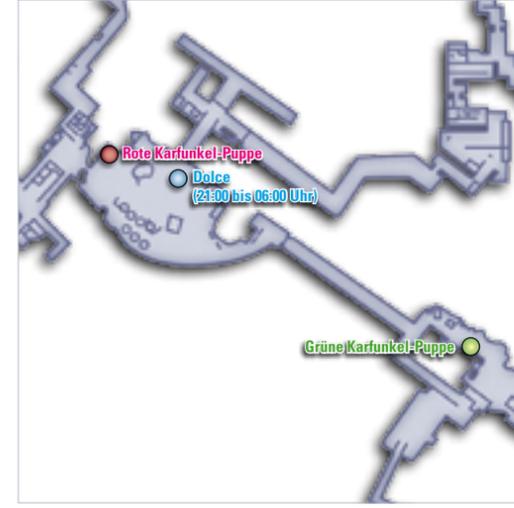
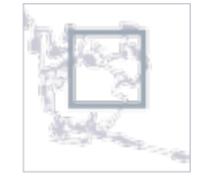
Lösungsweg:

- Sprechen Sie am Eingang des Nordbahnhofs mit Thorton und danach am Westrand des Platzes mit Holmes.
- Führen Sie Holmes bis zu Thorton im Bahnhof und sprechen Sie Letzteren an. Falls Sie diese Aufgabe abschließen, während die Mission „Wankender Glauben“ aktiv ist, erhalten Sie dabei eine wertvolle Zeugenaussage. Sie sollten diesen Auftrag also annehmen, sobald Thorton auftaucht.

☆☆☆ VERLOREN IM CHAOS

Verfügbarkeit
Hauptmissionskapitel 1-2 beendet; an folgenden Tagen von 21:00 bis 06:00 Uhr

Belohnung
♥ 30 🗡️ 3 🔍 - 🕒 100
🎁 Karfunkel



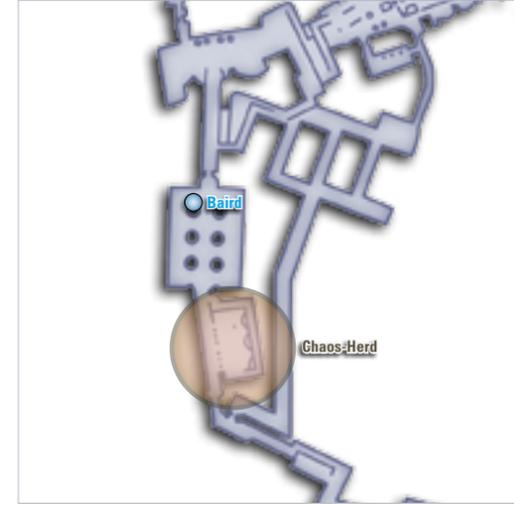
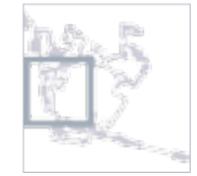
Lösungsweg:

- Sprechen Sie mit dem kleinen Mädchen rechts vor dem Eingang des Nordbahnhofs. An Tag 1 wird Dolce erst erscheinen, wenn Sie Kapitel 1-2 der Hauptmission abgeschlossen haben.
- Dolce hat ihre grüne Karfunkel-Puppe verloren. Zu finden ist diese in der Altstadt, dem Stadtteil im Osten. Sie liegt auf dem Gerümpelstapel gegenüber der Schmiede. Nehmen Sie die Puppe und liefern Sie sie bei der Auftraggeberin ab, um die Belohnung zu erhalten.
- Was Sie vielleicht noch wissen sollten: An der Hauswand links neben der Herberge vor dem Nordbahnhof liegt eine rote Karfunkel-Puppe. Falls Sie diese Puppe anstelle der grünen bei Dolce abliefern, wird die Kleine vollkommen verzweifelt sein, und die Mission scheitert. Die Belohnung können Sie dann abschreiben.

☆☆☆ SEELENSAMEN

Verfügbarkeit
Nach Hauptmissionskapitel 1-2

Belohnung
♥ 40 🗡️ 4 🔍 2 🕒 400
🎁 Abzieh-Tattoo (schwarz)



Lösungsweg:

- Sprechen Sie im Boulevard-Bereich mit Baird (er steht rechts bei einer Säule, wenn Sie aus der Richtung des Wohnbezirks kommen). Er bietet Ihnen eine Saatjägerlizenz für 2.000 Gil an. Das wirkt in der Anfangsphase des Spiels zwar sehr kostspielig, aber einen Großteil des Geldes werden Sie schon beim Abschluss der Quest zurückbekommen.
- Der zweite Schritt dieser Mission sieht vor, dass Sie einen Seelensamen organisieren. Das bedeutet, Sie müssen einen Chaos-Herd (siehe Seite 313) betreten. Diese Manifestationen des Chaos tauchen an verschiedenen Orten überall in Nova Chrysalia auf. Ein Chaos-Herd befindet sich gleich südlich von Baird. Betreten Sie das Gebiet, lesen Sie die Erläuterung im Spiel, besiegen Sie das Monster, sammeln Sie die Seelensamen vom Boden auf und kehren Sie damit zu Baird zurück, um sie zu verkaufen.

BAHNHOFSPLATZ (NORD)

BAHNHOFSPLATZ (NORD) & ALTSTADT

BOULEVARD

- SCHNELLSTART
- CHARAKTERE
- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- HAUPTMISSIONEN
- NEBENMISSIONEN
- WUNSCHTAFELN
- GEGNER
- INVENTAR
- STRATEGIE & ANALYSE
- ULTIMA-LÖSUNGSWEG
- EXTRAS
- INDEX

- LUXERION
- YUSNAAN
- WILDLANDE
- KLAGENDE DÜNE

AUFBAU DER GEGNERDATENBANK

Die Datenblätter aller Gegner sind einheitlich strukturiert und enthalten neben den Analyse-Informationen, die auch in der Gegnerdatenbank des Spiels nachzulesen sind, eine ganze Reihe zusätzlicher Angaben, die im Spiel nicht verraten werden. Auf dieser Doppelseite erfahren Sie, was die Informationen im Einzelnen bedeuten.

1 Attribute:

- **TP:** Die Schadensmenge, die das Wesen verkräften kann, bevor es besiegt ist. Wie bei den anderen Attributen auch, wird der Standardwert des Schwierigkeitsgrades Normal genannt. Auf Einfach und Schwer sowie an späteren Tagen des Spiels variiert die TP-Menge (siehe „Wichtige Hinweise“ auf der nächsten Seite).
- **Angriffskraft:** Je höher der Wert, desto mehr Schaden richten die physischen Attacken des Gegners an.
- **Angriffszauber:** Je höher der Wert, desto mehr Schaden richten die magischen Attacken des Gegners an.
- **Konstitution:** Je höher der Konstitutionswert des Gegners, desto schwieriger ist es, seine Aktionen zu stören bzw. zu unterbrechen. Dies ist der Basiswert, der im Normalzustand des Gegners gilt. Mehr über die Funktionsweise dieses Prinzips auf Seite 273.
- Bei einigen Gegnern können sich diese Attribute in bestimmten Situationen verändern, zum Beispiel, wenn sie sich im Schockzustand befinden oder gerade eine bestimmte Fertigkeit einsetzen. In solchen Fällen werden die entsprechenden Attribute in einer separaten Zeile angegeben.

2 Belohnungen:

- **Beute** (bzw. „Schätze“): Alle Gegenstände, die der Gegner nach einem Kampf hinterlassen kann. Angaben wie die Wahrscheinlichkeit und besondere Voraussetzungen werden im Inventar-Kapitel verraten. Die besten Objekte (in der Regel an vierter und fünfter Stelle aufgeführt) können oft nur bei „Neues Spiel +“ auf dem Schwierigkeitsgrad Schwer erbeutet werden.
- **Gil:** Die Menge an Gil, die Sie beim Besiegen dieses Feindes erhalten (Schwierigkeitsgrad Normal).
- **EP:** Die Menge an EP, die Sie beim Besiegen dieses Feindes erhalten (Schwierigkeitsgrad Normal).

3 Daten:

- **Lebensraum:** Die Gebiete, in denen Sie dem Wesen begegnen können.
- **Ausrottung:** Die Anzahl an Gegnern dieser Art, die Sie besiegen müssen, damit „der Letzte“ erscheint. Danach ist die Spezies ausgestorben.
- **Hochschleudern:** Verrät Ihnen, ob ein Monster in die Luft geschleudert werden kann oder nicht.
- **Unterbrechen:** Verrät Ihnen, ob ein Monster bei der Ausführung seiner Aktionen unterbrochen werden kann, zum Beispiel durch Zu-Boden-Schlagen oder Zurückstoßen. Dazu muss der sogenannte Störwert einer Fertigkeit höher sein als der Konstitutionswert der Kreatur.

Standard | TP: 15.252 | Angriffskraft: 160 | Angriffszauber: 300 | Konstitution: 40

Lebensraum: Yusnaan (Depotstätte, Großpalast), Klagende Dünen (Tempelruine)

Beute: Topfsplitter, Frostfunken, Pyrosturm, Frosttunkenra, Pyrosturma

Gil: 120 | **EP:** 0,22

Schockzustand: Zustand: Standard | Schockpunkt: 180 | Schockwert-Verlust: 0 | Schockwellen-Stabilisierung: 300 | Stabilisierungs-Verlust: 15 | Schock-Modifikator: Schockvermögen: Magische Attacken x1, physische Attacken x0.

Situationsabhängige Veränderungen: Zustand: Geschockt | Dauer: 10 Sek. | Schockeffekte: Ungeschützt | Effektdauer: 12 Sek. | Wiederholungs-Resistenz: 20%/40% | Schock-Modifikator: Kein zusätzliches Schocken möglich. Schaden: Physische Attacken x3.

4 Modifikatoren & Resistenzen

- **Schadensresistenzen:** Jeder Gegner besitzt gegenüber den unterschiedlichen Schadensarten individuelle Resistenzen. Diese bestimmen, auf welche Weise der Standardschaden einer Attacke modifiziert wird.

Symbol	Schadensarten
	Physisch
	Magisch
	Feuer
	Eis
	Blitz
	Wind

Modifikator	Bedeutung
120 bis 500 %	Der Gegner hat eine Schwäche . Entsprechende Attacken verursachen 120 bis 500 % Schaden.
100 % bis 75 %	Die Schadensmenge ist normal (Standardschaden).
70 bis 30 %	Der Schaden wird reduziert. Bei einem Modifikator von 50 % wird der Schaden halbiert .
1 bis 25 %	Der Gegner widersteht , die Schadensmenge wird erheblich reduziert.
0 %	Der Gegner ist immun gegenüber der Schadensart, die Attacke verursacht keinen Schaden.
-100 bis -500 %	Der Gegner absorbiert den Schaden, das bedeutet, die Attacken heilen den Gegner. Beispiel: Bei einem Modifikator von -200 % heilt eine Attacke, die 1.000 TP Standardschaden verursachen würde, den Gegner um 2.000 TP.

- **Zustandsresistenzen:** Verrät Ihnen, wie widerstandsfähig das Wesen gegenüber Negativzuständen ist. Je höher der Wert, desto mehr Versuche werden Sie benötigen, bevor Ihr Schwächungszauber Wirkung zeigt (detaillierte Informationen über dieses System erhalten Sie auf Seite 264). Die Symbole haben folgende Bedeutung:

	Decourage		Depotes		Morbid		Gift		Exanima		Beban
	Degener		Devall		Gemach		Fluch		Bann		Magnes

Bei einigen Gegnern können sich diese Attribute in bestimmten Situationen verändern, zum Beispiel, wenn sie sich im Schockzustand befinden. Entsprechende Informationen werden in einer separaten Zeile angegeben.

5 Schockzustand:

In diesen Abschnitt finden Sie alle Informationen, die im Zusammenhang mit dem Schockzustand des Gegners stehen. Dabei können, abhängig vom aktuellen Zustand Ihres Gegners, unterschiedliche Bedingungen gelten. „Standard“ ist, wie der Name schon sagt, der Normalzustand des Gegners. Andere Zustände sind ebenfalls selbsterklärend.

- **Schockpunkt:** Der Gegner geht in den Schockzustand über, wenn der aktuelle Schockwert diesen Grenzwert überschreitet. Gesteigert wird der aktuelle Schockwert durch offensive Fertigkeiten mit Schockvermögen (A), indem dieser Wert der Attacke zum Schockwert addiert wird. Die Entwicklung des Wertes wird durch die im Spiel angezeigte Schockwelle verdeutlicht.
- **Schockwert-Verlust:** Die genannte Menge an Punkten wird vom Schockwert automatisch pro Sekunde abgezogen. Ein

Absinken des Schockwertes wird durch eine schnellere Wellenbewegung verdeutlicht, gleichzeitig flacht die Schockwelle ab.

- **Max. Schockwellen-Stabilisierung:** Viele Ihrer Fertigkeiten tragen dazu bei, den Schockwert zu stabilisieren (A), indem sie dem automatischen Schockwert-Verlust entgegenwirken. Die Wirkung wird dadurch verdeutlicht, dass sich die Schockwelle langsam bewegt und der Ausschlag konstant bleibt. Der Maximalwert bestimmt, wie viel von dem Stabilisierungswert (der im Spiel als Schockdauer bezeichnet wird) bei diesem Gegner durch Ihre Attacken angesammelt werden kann, sprich wie lange Sie den aktuellen Ausschlag der Schockwelle konservieren können, bevor der Schockwert-Verlust erneut greift und die Welle wieder abflacht.

- **Stabilisierungs-Verlust:** Bestimmt, wie stark der Stabilisierungswert pro Sekunde abnimmt. Sobald der Stabilisierungswert durch diesen Verlust auf null gesunken ist, setzt der Schockwert-Verlust wieder ein (optisch verdeutlicht durch das Abflachen der Welle).

- **Dauer:** So lange hält der Schockzustand des Gegners an.

- **Schockeffekte:** Bei manchen Gegnern werden durch das Schocken automatisch bestimmte Negativzustände ausgelöst. Sie gleichen den Zuständen, die Sie durch Schwächungszauber verursachen können, werden aber zur besseren Unterscheidung durch sechseckige Symbole angezeigt (siehe Zustandsübersicht auf Seite 264).

- **Effektdauer:** So lange halten die Schockeffekte (also die speziellen Negativzustände) an.

- **Wiederholungs-Resistenz:** Einige Gegner können Sie auf verschiedene Arten in den Schockzustand versetzen, andere nur auf eine. Dieser Resistenzwert macht sich bemerkbar, wenn Sie mehrere Schockzustände hintereinander mit derselben Methode erzeugen wollen. Beispiel: Beim Felix gibt es nur eine Schockmethode. Wenn Sie ihn nach dem Ende eines Schockzustandes ein zweites Mal schocken wollen, wird das Schockvermögen jeder Attacke um 20 % reduziert. Sollte Ihnen das zweite Schocken trotzdem gelingen, wirkt dem Schockvermögen der Attacken beim dritten Versuch eine 40-prozentige Resistenz entgegen. Die letzte aufgeführte Zahl ist der maximal mögliche Resistenzwert. Beim Felix liegt die Wiederholungs-Resistenz also auch nach dem dritten Schock weiterhin bei 40 %.

- **Schock-Modifikator:** Verrät Ihnen, wie wirkungsvoll unterschiedliche Attacken bei diesem Gegner sind. Diese Multiplikatoren können sich sowohl auf das **Schockvermögen** einer Attacke auswirken als auch auf den verursachten **Schaden**. So haben zum Beispiel alle Zauber, die einen Felix im Standardzustand (zu Beginn des Kampfes) treffen, einen Schockvermögen-Modifikator von x1. Physische Attacken hingegen haben den Modifikator x0, das bedeutet, sie tragen nicht zum Schocken des Felix bei. Wenn Sie dieses Wesen in den Schockzustand versetzt haben, ist kein zusätzliches Schocken möglich, solange der Schockzustand anhält, doch physische Attacken verursachen in dieser Phase dreifachen Schaden und sind damit wesentlich wirkungsvoller als Zauber.

Eine umfassende Vorstellung des komplexen Schocksystems, mit praktischen Beispielen und Anwendungsmöglichkeiten, finden Sie auf Seite 266 im Kapitel „Strategie & Analyse“.

Kampfgarnitur-Vorbereitung

- Feuer- oder windelementare Zauber
- Morbid (Fertigkeit)
- Gemach oder Fluch (Fertigkeit)

Überblick

- Felix ist in der Lage, sich selbst mit Vitra zu heilen. Mit Gemach können Sie dafür sorgen, dass diese Fertigkeit seltener zum Einsatz kommt, oder Sie können sie mit Fluch unterbrechen. Ist Felix in Begleitung anderer Monster, sollten Sie ihn zuerst bezwingen – besonders auf niedrigen Stufen, weil Felix ansonsten als Beschützer seiner Gefährten agieren könnte.

- Erzeugen Sie mit Morbid eine Schwäche

ZUSAMMENFASSUNG

Nutzen Sie feuer- und windelementare Zauber, nachdem Sie Morbid verursacht haben. Gemach kann für weniger Heilzauber sorgen.

6 Situationsabhängige Veränderungen:

Hier werden Sie darüber informiert, wenn sich Attribute unter ganz bestimmten Bedingungen verändern.

7 Strategie:

- **Kampfgarnitur-Vorbereitung:** Empfehlungen, mit welchen Ausrüstungsgegenständen und Fertigkeiten Sie bei diesem Gegner die besten offensiven oder defensiven Erfolgsaussichten haben. Bei den gefährlichsten Gegnern des Spiels empfehlen wir Ihnen eine ganz konkrete, vollständige Konfiguration.
- **Überblick:** Informationen zum Kampfverlauf, wenn Sie dieses Wesen beim ersten Spieldurchgang auf „Normal“ bekämpfen. Zu den nützlichsten Informationen gehören Details zum Gegnerverhalten, eine hilfreiche Strategie zum effektiven Schocken, unter

welchen Bedingungen der Gegner auftaucht oder wertvolle Belohnungen.

- **Hinweise für Fortgeschrittene:** Fortschrittliche und aggressive Strategien, die erfahrene Spieler gegenüber großen Monstern und Bossgegnern anwenden können. Außerdem verraten wir Ihnen, wie Sie schnellere und problemlosere Siege erringen können, sobald Lightning ein erweitertes Repertoire mächtiger Fertigkeiten zur Verfügung steht. Diese Informationen bilden die Grundlage für eine effiziente und erfolgreiche Taktik, die auch auf härtere Gegnervarianten wie die Letzten übertragen werden kann.

8 Zusammenfassung:

Für Spieler, die es eilig haben und sich nicht mit allzu vielen Details beschäftigen wollen, werden die jeweiligen Gegnerinformationen auf die entscheidenden Punkte reduziert.

- SCHNELLSTART
- CHARAKTERE
- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- HAUPTMISSIONEN
- NEBENMISSIONEN
- WUNSCHTAFELN
- GEGNER
- INVENTAR
- STRATEGIE & ANALYSE
- ULTIMA-LÖSUNGSWEG
- EXTRAS
- INDEX
- EINLEITUNG
- FERTIGKEITEN-TABELLEN
- WICHTIGE HINWEISE
- GEGNER-ÜBERSICHT
- CHAOSBESTIEN
- WILDE MONSTER
- WAFFENSYSTEME
- MENSCHEN
- SPEZIAL

WILDE MONSTER

SCHNELLSTART

CHARAKTERE

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

HAUPTMISSIONEN

NEBENMISSIONEN

WUNSCHTAFELN

• GEGNER

INVENTAR

STRATEGIE & ANALYSE

ULTIMA-LÖSUNGSWEG

EXTRAS

INDEX

EINLEITUNG

FERTIGKEITEN-TABELLEN

WICHTIGE HINWEISE

GEGNER-ÜBERSICHT

CHAOSBESTIEN

• WILDE MONSTER

WAFFENSYSTEME

MENSCHEN

SPEZIAL



	TP	Angriffskraft	Angriffszauber	Konstitution
Standard	240.000	350	350	60

Lebensraum

- Wildlande (Eremitenöndland)
- Überlandstraße Luxerion-Wildlande
- Überlandstraße Wildlande-Klagende Dünen

Beute

- Grünmonstermoos
- Magnes
- Eisra
- Eisga
- Platin-Maleficit

Ausrüstung	Hochschleudern	Unterbrechung	GIL	EP
30	✓	✓	980	2,00

CHOCOBO-FRESSER

Standard	100%	100%	50%	50%	100%	100%	30	30	30	30	30	30	95	30	30	0	30	0
----------	------	------	-----	-----	------	------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	----	---

Zustand	Schockpunkt	Schockwert-Verlust	Schockwellen-Stabilisierung	Stabilisierungs-Verlust	Schock-Modifikator
Standard	500	20	600	100	Schockvermögen: Alle Attacken x1 (x5 während „Runterschlingen“).

Zustand	Dauer	Schockeffekte	Effektdauer	Wiederholungs-Resistenz	Schock-Modifikator
Geschockt	10 Sek.	Ungesichert	20 Sek.	30%/60%	Schockvermögen: Physische Attacken gegen Schwachpunkt am Bauch x5.
Geschockt (Stufe 2)	10 Sek.	Zerbrochen	Permanent	0	Kein zusätzliches Schocken möglich.

Bei Schock: Schockwert-Verlust = 10, bei Schock Stufe 2 zurück auf 20, Schadensmodifikator physisch und magisch = 150% | Angriffskraft: wenn „hungrig“ = 650



	TP	Angriffskraft	Angriffszauber	Konstitution
Standard	600.000	500	500	70

Lebensraum

- Siehe Chocobo-Fresser
- Schrein der Endgültigkeit (Ebene 28)

Beute

- Demoralisierungskapuze
- Magnes
- Platin-Maleficit
- Orichalkum-Maleficit
- Seelenwasser

Ausrüstung	Hochschleudern	Unterbrechung	GIL	EP
1	✓	✓	19.600	8,00

CHOCOBO-FRESSER Ω

Standard	100%	100%	50%	50%	100%	100%	30	30	30	30	30	30	95	30	30	0	30	0
----------	------	------	-----	-----	------	------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	----	---

Zustand	Schockpunkt	Schockwert-Verlust	Schockwellen-Stabilisierung	Stabilisierungs-Verlust	Schock-Modifikator
Standard	600	20	600	100	Schockvermögen: Alle Attacken x1 (x5 während „Runterschlingen“).

Zustand	Dauer	Schockeffekte	Effektdauer	Wiederholungs-Resistenz	Schock-Modifikator
Geschockt	10 Sek.	Ungesichert	15 Sek.	20%/40%	Schockvermögen: Physische Attacken gegen Schwachpunkt am Bauch x5.
Geschockt (Stufe 2)	15 Sek.	Zerbrochen	Permanent	0	Kein zusätzliches Schocken möglich.

Bei Schock: Schockwert-Verlust = 10, bei Schock Stufe 2 zurück auf 20, Schadensmodifikator physisch und magisch = 200% | Angriffskraft: wenn „hungrig“ = 1.500

Kampfgarnitur-Vorbereitung

- Electronica oder Waldläufer (Kleid)
- Accessoires für physische Resistenz
- Blitz- oder windelementare Fertigkeiten
- Morbid und Gemach (Fertigkeiten)
- Stärkungsdieb und Sprung (Passiv-Fertigkeiten)

Überblick

Der Chocobo-Fresser landet extrem schwere Treffer, besonders im aufgewerteten Zustand. Der Kampf ist wesentlich einfacher, wenn Sie die Hauptmission Yusnaas beendet haben und das Geisterkopftuch besitzen. Damit können Sie seine Attacken, allesamt physischer Art, locker wegstecken, solange Sie nur blocken. Risikofreudige und versierte Spieler können fast allen feindlichen Attacken ausweichen. Mit dem richtigen Timing lassen sich mit dieser Fertigkeit Schäden komplett vermeiden.

Erzeugen Sie gleich zu Beginn des Kampfes die Negativzustände, und dann arbeiten Sie am Schockwert. Im Schockzustand erleidet der Chocobo-Fresser den Ungesichert-Effekt, der die Effektivität der Zauber noch erhöht. Auf niedrigen Entwicklungsstufen sollten Sie sogar auf einen Stufe-2-Schock abzielen (siehe Seite 266). Denn der erzeugt einen permanenten Zerbrochen-Effekt, der bewirkt, dass Sie im zukünftigen Kampfverlauf schneller weitere Schocks zufügen können.

Sobald der Chocobo-Fresser mit „Soll ich sie kochen?“ sein Aufpowern ankündigt, sollten Sie alle Negativzustände erneuern. Durch „Ausgehungert!“ erhält er dann Hast, Courage, Flor und Protes. Es ist ratsam, vorher noch Deprotes oder Morbid als aktuellsten Negativzustand zu erzeugen, da dieser Effekt bestehen bleibt. Zwischen seinen Attacken sollten Sie seine Positivzustände Hast und Courage mit Kraftdieb stehlen und weiter am Schockwert arbeiten. Sobald der Chocobo-Fresser geschockt ist, wechseln Sie dann zu Ihren heftigsten physischen Attacken, um möglichst viel Schaden anzurichten. Nach einer Weile ist der Gegner „Vollgefressen“, kehrt zu seinem normalen Verhalten zurück, und der Kreislauf beginnt von vorn.

Falls Sie kein Geisterkopftuch haben, sollten Sie die „Runterschlingen“-Attacke mit einem Präzisionsblocken abfangen, da diese schlimme Schäden anrichtet. Sie sollten aber wissen, dass alle Attacken während „Runterschlingen“ einen großen Schockvermögen-Bonus genießen – für den Fall, dass Sie wagemutig genug sind, auf eine Unterbrechung abzuzeilen.

Falls Sie EP übrig haben und stark genug sind, könnten Sie auch den Mutstachel anlegen und nach der anfänglichen Runde aus Negativzuständen und Zaubern auf Zeitdilatation und physische Attacken setzen.

Hinweise für Fortgeschrittene

- Gegen den ungeheuer starken Chocobo-Fresser Ω ist es von Vorteil, wenn Sie in der Stufe-1-Schockphase mit allem, was Sie haben, in die Offensive gehen, damit Sie sich gar nicht erst mit seinem „Ausgehungert!“ herumplagen müssen.
- Das Kleid Admiral ist aufgrund seiner Passiv-Fertigkeit „Courage bei Wechsel“ höchst empfehlenswert. Zusätzlich könnten Sie auch noch einen Adblitz- oder Adaero-Trank ins Heilgegenstandsmenü aufnehmen.

Mit einer effizienten Offensive sollten Sie in weniger als 30 Sekunden den Schockzustand herbeiführen können (Tipps zu geeigneten Garnituren finden Sie auf Seite 295). Nach dem Schock erzeugen Sie Gemach und leeren den gesamten ATB-Balken, um beim Admiral-Kleid den Effekt „Courage bei Wechsel“ auszulösen. Werfen Sie Ihren Adblitz- oder Adaero-Trank ein und nutzen Sie wiederholt Zeitdilatation – dreimal sollte genügen, um das Ungeheuer in einem einzigen, konzentrierten Schadensausstoß dahinzuraffen.

Falls Sie diese Taktik nicht anwenden können, dann werden Geisterkopftuch und Jägermaske Lightning am Leben erhalten, während Sie die restlichen TP des Feindes nach und nach dezimieren.

ZUSAMMENFASSUNG

Nutzen Sie blitz- oder windelementare Zauber oder „Sprung“ zum Schocken. Lösen Sie einen Stufe-2-Schock aus, damit nachfolgende Schocks leichter zu erreichen sind. Nutzen Sie Stärkungsdieb, um die feindlichen Positivzustände nach „Ausgehungert!“ zu stehlen. Ein Möglichkeit wäre, Zeitdilatation und Positivzustands-Tränke in Kombination mit Morbid zu benutzen, um nach dem Schock der Stufe 1 mit aller Macht eine schnelle Entscheidung zu erzwingen. Rüsten Sie zur eigenen Sicherheit das Geisterkopftuch aus.



Fertigkeiten

Zustand	Fertigkeit	Typ	Stärke	Variation	Störwert	Konstitution	Ausweichen & Kontern	Zusätzliche Effekte
Standard	Attacke (rechter Arm)	Physisch	1,00	10 %	50	65 (Ω: 75)	✓	–
	Attacke (linker Arm)		1,10					
	Biss	Physisch	1,50	10 %	65	65 (Ω: 75)	✓	–
Nach „Ausgehungert!“	Ausgehungert	Spezial	–	–	60	100	✓	Hast: 500 Sek. Courage: 500 Sek. Protes: 500 Sek. Flor: 60 Sek. Exanima (gegen Lightning): 110/10 Sek.
	Einsaugen	Physisch	0	–	20	80	✓	–
	Runterschlingen	Physisch	3,00	10 %	90	80	✓	–
Nach „Ausgehungert!“	Geheimrezept	Physisch, Feuer, Eis	0,83 x 3 + 0,83 x 3	10 %	60	80	✓	–

KAMPGARNITUREN-PARAMETER

Die folgenden Parameter bestimmen Lightnings grundlegende Leistungsfähigkeit als Kämpferin. Alles andere baut auf diesem Fundament auf. Auch ihre Gegner besitzen viele dieser Parameter, es gibt dabei aber auch gewisse Unterschiede. Einzelheiten über die Attribute der Kontrahenten werden im Gegner-Kapitel aufgeführt, darüber hinaus werden Sie auch in diesem Kapitel noch einiges zu diesem Thema erfahren.

Grundlegende Attribute

- **TP** ist der in Zahlen ausgedrückte Gesundheitszustand von Lightning. Der Wert bestimmt, wie viel Schaden sie kassieren kann, bevor sie kampfunfähig ist. Die Obergrenze liegt bei 50.000, der Minimalwert ist 100. Bei „Neues Spiel +“ können Sie den Maximalwert mit der Einstellung „Transzendenz“ bis auf 99.999 anheben, allerdings wird dadurch die Ermittlung der Kampfergebnisse außer Kraft gesetzt.
- **Angriffskraft** und **Angriffszauber** regulieren Lightnings Fähigkeit, physischen bzw. magischen Schaden zu verursachen. (Der Wert Angriffszauber wird einigen Einblendungen und Menüs des Spiels auch schlicht „Magie“ genannt.) Die Attributobergrenze liegt bei 5.000, der Minimalwert ist 5. Per „Transzendenz“ (siehe TP) lässt sich das Maximum auf 9.999 erweitern.
- **Max. ATB** ist das Ausmaß an Ausdauer, die Lightnings Aktionen ermöglicht. Für jede Kampfgarnitur gibt es eine separate ATB-Menge. Der Wert hängt in erster Linie von der gewählten Kleidung ab, kann aber mithilfe von Passiv-Fertigkeiten zusätzlich erweitert werden. Die Obergrenze liegt bei 200.
- **ATB-Füllrate** ist ein überaus wichtiger Wert. Er bestimmt die Geschwindigkeit, in der sich der ATB-Balken einer Garnitur regeneriert, solange Lightning keine Fertigkeit ausführt. Die Obergrenze liegt bei 200. Der Wert ist eine Prozentzahl der Standard-Regenerationsrate von 2 ATB-Punkten pro Sekunde bei einer aktiven Garnitur. Eine ATB-Füllrate von 150 würde also bedeuten, $2 \text{ ATB} \times 150\% = 3 \text{ ATB}$ pro Sekunde. Die beiden inaktiven Garnituren werden mit dreifacher Geschwindigkeit regeneriert.
- **Konstitution** ist Lightnings Fähigkeit, sich gegenüber der unterbrechenden Wirkung feindlicher Attacken zu behaupten. Im passiven Zustand liegt der Wert bei 10, und der wird von fast allen Angriffen überwunden.
- **Resistenzen** sind defensive Eigenschaften, die den Schaden durch feindliche Attacken und die Anfälligkeit für Negativzustände verringern. Die Grundwerte liegen allerdings bei null, sodass Lightning durch jede Schadensart und jedes Element 100% Schaden kassiert und Negativzuständen nicht widerstehen kann. Resistenzen können nur durch die Passiv-Fertigkeiten von Ausrüstungsgegenständen erhöht werden.

Fertigkeiten-Parameter

Die folgenden Parameter haben mit Fertigkeiten zu tun und wirken sich auf verschiedene Bereiche des Kampfsystems aus. Sie können auf grundlegenden Attributen basieren oder auch vollkommen unabhängig davon sein.

ALLGEMEIN

- **ATB-Kosten:** Die Menge an ATB-Punkten, die für die Ausführung einer Fertigkeit benötigt wird. Stärkere Fertigkeiten innerhalb einer Kategorie haben höhere ATB-Kosten. Die Werte können durch Synthese und Hochstufung in Magielaboren gesenkt werden.
- **Konstitution:** Der Widerstand gegen die unterbrechende Wirkung feindlicher Attacken. Der Konstitutionswert einer Fertigkeit tritt bei ihrer Ausführung an die Stelle des Grundwertes von 10. Die Konstitution von Fertigkeiten liegt zwischen 15 und 100.
- **Priorität:** Ein verborgener Parameter, der ermöglicht, dass eine Fertigkeit während der Ausführung durch eine andere Aktion ersetzt werden kann. Es gibt vier mögliche Werte: 10, 5, 2 und 1. EP-Fertigkeiten und Heilgegenstände haben die höchste Priorität, 10. Defensive Fertigkeiten liegen bei 5, das Endmanöver von Tritt oder Sturmtritt bei 2 und alle anderen Fertigkeiten bei 1.

PHYSISCHE UND MAGISCHE FERTIGKEITEN

- **Schadensstärke** und **Variation:** Die Stärke einer Attacke ist ein Multiplikator, der zur Schadensermittlung auf das dazugehörige Attribut (Angriffskraft oder Angriffszauber) angewandt wird. Variation ist ein Wert, der innerhalb festgelegter Grenzen für zufällige Abweichungen bei der Schadensmenge sorgt. Für die Endmanöver von Komboattacken gelten abweichende Multiplikatoren. In Magielaboren können Sie die Stärke von Fertigkeiten erhöhen.
- **Störwert:** Die unterbrechende Wirkung einer Fertigkeit. Der Störwert wirkt dem Konstitutionswert des Ziels direkt entgegen. Der Störwert von Fertigkeiten liegt zwischen 20 und 100.

- **Schockvermögen:** Ein Maßstab für die Auswirkung einer Fertigkeit auf die Schockwelle des Gegners. Dieser wird in den Schockzustand versetzt, wenn der akkumulierte Schockwert einen bestimmten Grenzwert erreicht, den sogenannten Schockpunkt. Viele Endmanöver von Fertigkeiten besitzen ein gesteigertes Schockvermögen.

- **Schockwellen-Stabilisierung (Schockdauer):** Ein Maßstab, ob eine Fertigkeit zum Erhalt der Schockwelle beiträgt, mit anderen Worten, ob sie das Abflachen der Welle verhindern kann. Eine ausführliche Erklärung erhalten Sie im Abschnitt über den Schockzustand (siehe Seite 266).

DEFENSIVE FERTIGKEITEN

- **Blockresistenz:** Eine Art von Resistenz, die nur während des Blockens zum Tragen kommt. Effektiv ist es ein Prozentwert, der von der Standard-Schadensmenge einer feindlichen Attacke abgezogen wird. Beispiel: Bei einem Blocken der Stufe 3 mit 46% Blockresistenz und einer Attacke mit 1.000 Punkten Standardschaden wird der Schaden um 46% auf 540 Punkte reduziert. Beachten Sie, dass Attacken des Typs Spezial diesen Wert ignorieren, solange Sie kein Präzisionsblocken einsetzen.

SCHWÄCHUNGSFERTIGKEITEN

- **Akkumulation:** Ein verborgener Wert der Schwächungszauber. Er dient zur Ermittlung der Tatsache, ob der Negativzustand beim Gegner erzeugt wird. Die Zustandsresistenz des Gegners wirkt diesem Wert entgegen. Der Akkumulationswert beträgt 500 bei allen „-ga“-Schwächungszaubern (außer Bannga), 110 bei Desaster und 250 bei den anderen Zaubern. Mehr über „Zustandseffekte“ auf der nächsten Seite.
- **Zustandsdauer:** Der Grundwert für die Dauer eines verursachten Zustands. Modifiziert wird die Dauer durch das Angriffsmagie-Attribut und auch Passiv-Fertigkeiten. Die Zustandsresistenz des Ziels wirkt der Dauer entgegen. Einzelheiten zu diesem Thema erfahren Sie auf der nächsten Seite.



MOTIVATION

Das Kernstück von *Lightning Returns* ist das vielschichtige und nuancierte Kampfsystem. Während sich die beiden vorangegangenen Episoden von *Final Fantasy XIII* durch das komplexe Handlungssystem der automatisierten Gruppenmitglieder auszeichnete, steht das Kampfgeschehen diesmal voll und ganz unter Ihrer Kontrolle.

Sicherlich ist es möglich, die Hauptmissionen nach dem Motto „Augen zu und durch“ erfolgreich hinter sich zu bringen, doch wer auch bei den ganz großen Herausforderungen des Spiels bestehen möchte, benötigt eingehende Kenntnisse der Spielmechanik, eine wohlüberlegte Charakter-Konfiguration und eine gewisse Experimentierfreude. Glücklicherweise sind Sie dabei nicht auf sich allein gestellt, denn die Fülle an Informationen in diesem Kapitel verhilft Ihnen zu dem nötigen Wissen, das Sie anschließend nur noch in die Tat umzusetzen müssen.

Die grundlegenden Konzepte wie zum Beispiel Schadensberechnung und Unterbrechungen der Handlungen scheinen auf den ersten Blick

offensichtlich zu sein, aber bei genauerer Betrachtung stößt man schnell auf Fragen wie „Warum verursache ich jetzt weniger Schaden als noch vor einer Minute?“ oder „Warum kann ich den Gegner jetzt unterbrechen, aber vorher nicht?“. Das sind nur zwei Beispiele für Fragen, bei denen wir einen Blick auf die zugrundeliegenden Mechanismen werfen, damit Sie am Ende jederzeit völlig im Bilde sind, was gerade auf dem Bildschirm abläuft und warum.

Wir haben alle wichtigen Systeme aufgeschlüsselt und stellen sie in diesem Kapitel nacheinander vor. Zum Abschluss unserer Analyse präsentieren wir Ihnen eine Auswahl effektiver Rollen für Lightning, die Sie als Vorlage für Ihre Kampfgarnituren verwenden können, sowie eine Reihe von Varianten, die für ganz bestimmte Situationen oder Spielstile geeignet sind. Und mit dem Wissen, das Sie in diesem Kapitel erworben haben, können Sie auf dieser Grundlage ganz eigene interessante und erfolgversprechende Strategien entwickeln. Doch beginnen möchten wir noch einmal mit den Grundlagen...

SCHNELLSTART

CHARAKTERE

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

HAUPTMISSIONEN

NEBENMISSIONEN

WUNSCHTAFELN

GEGNER

INVENTAR

STRATEGIE & ANALYSE

ULTIMA-LÖSUNGSWEG

EXTRAS

INDEX

MOTIVATION

PARAMETER

ZUSTANDS-VERÄNDERUNGEN

SCHOCKZUSTAND

KAMPFERGEBNIS

EP-FERTIGKEITEN

SPIELMECHANIK

AUSRÜSTUNG

MAGIELABORE

INVENTAR-BEWERTUNG

ZUSAMMENFASSUNG

ROLLEN

KONFIGURATIONEN

EFFIZIENZ

DER SCHOCKZUSTAND

Wenn Sie *Lightning Returns* auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad meistern wollen, dann benötigen Sie ein tief greifendes Verständnis des Schocksystems. Bei den härtesten Gegnern stellt sich bei der Entwicklung einer Strategie immer die entscheidende Frage: „Wie kann ich ihn am effektivsten schocken?“ Durch die Lektüre dieses Abschnitts sind Sie auf dem richtigen Weg zur Antwort.

Die folgenden Informationen stehen in direktem Zusammenhang mit den Schockzustandsinformationen im Gegner-Kapitel. Hier erfahren Sie genau, was die Angaben in den Tabellen bedeuten, sodass Sie anhand der Gegner-Informationen sofort eine qualifizierte und umfassende Einschätzung Ihres Widersachers treffen können.

Schockvarianten & Schockstufen

Schockvarianten: Bei bestimmten Gegnern können Sie den Schock auf unterschiedliche Weise herbeiführen, wodurch dann unterschiedliche Schockeffekte auftreten. Gute Beispiele dafür sind die großen Drachen Zaltones und Zomok. Beide können auf herkömmlichem Wege geschockt werden, eine zweite Schockvariante wird durch eine Attacke gegen den Kopf ausgelöst.

Schockstufen: Bestimmte Gegner können, während sie noch im Schockzustand sind, ein zweites Mal geschockt werden. In solchen Fällen unterscheidet man zwischen einem Stufe-1-Schock und einem Stufe-2-Schock – und in manchen Fällen sogar noch höheren Stufen. Der namhafteste Gegner, bei dem dieser Vorgang relevant ist, ist der Flunderdrache, der wohl härteste Gegner des Spiels. Er besitzt vier Schockstufen und ist nur zu besiegen, wenn Sie alle auslösen.

Den Schockpunkt erreichen

Wenn Sie einen Gegner in den Schockzustand versetzen wollen, dann müssen Sie durch Attacken mit **Schockvermögen** den Schockwert steigern, bis Sie einen bestimmten Grenzwert erreichen, den **Schockpunkt**. Im Inventar-Kapitel ist das individuelle Schockvermögen aller Attacken angegeben. Die verborgenen Schockpunkte der Gegner verraten wir im Gegner-Kapitel.

Die einmalige Passiv-Fertigkeit „Schnellschocker (75%)“, die nur die Waffe „Chaos’ Rache“ besitzt, senkt den Schockpunkt auf 75% seines normalen Wertes. Dies ist die einzige Möglichkeit, den Schockpunkt zu verändern. Allerdings können Sie das Schockvermögen Ihrer Fertigkeiten mithilfe von Passiv-Fertigkeiten verbessern. Sehr hilfreich für das Erreichen höherer Schockstufen ist auch der Zerbrochen-Schockeffekt.

Ganz entscheidend ist zudem, dass die Gegner oft einen Bonus oder Malus auf das Schockvermögen bestimmter Attackenarten besitzen. Die entsprechende Information für jeden einzelnen Gegner finden Sie im Gegner-Kapitel unter dem Punkt „Schock-Modifikator“. Diese Modifikatoren können sogar eine vollständige Immunität gegenüber dem Schockvermögen bestimmter Attacken bewirken. Falls sich mehrere Modifikatoren auf eine Attacke beziehen, wirkt der jeweils höchste Modifikator.

Der Treffer, der den Schockzustand auslöst, genießt einen zusätzlichen Bonus und verursacht dreifachen Schaden. Die Passiv-Fertigkeit der Kleidung Schattenkrieger steigert den Basisschaden dieser Attacke um zusätzliche 50%. Daher ist es allgemein von Vorteil, den Schock mit einer sehr starken Fertigkeit auszulösen, die ein hohes Schadenspotenzial besitzt, wie zum Beispiel dem Endmanöver von Umstoßen (oder, noch besser, Sprung), Kraftthieb oder einem starken Zauber.

Schockwellen-Stabilisierung (Schockdauer)

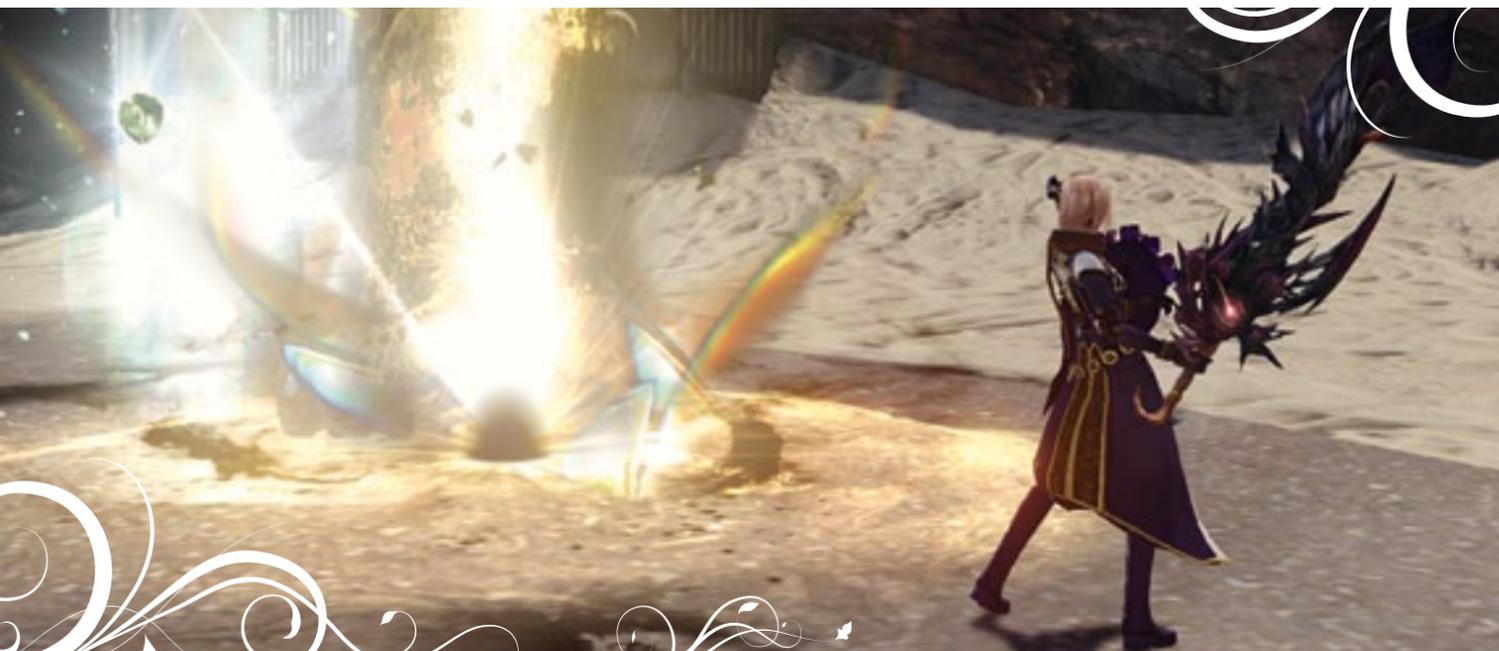
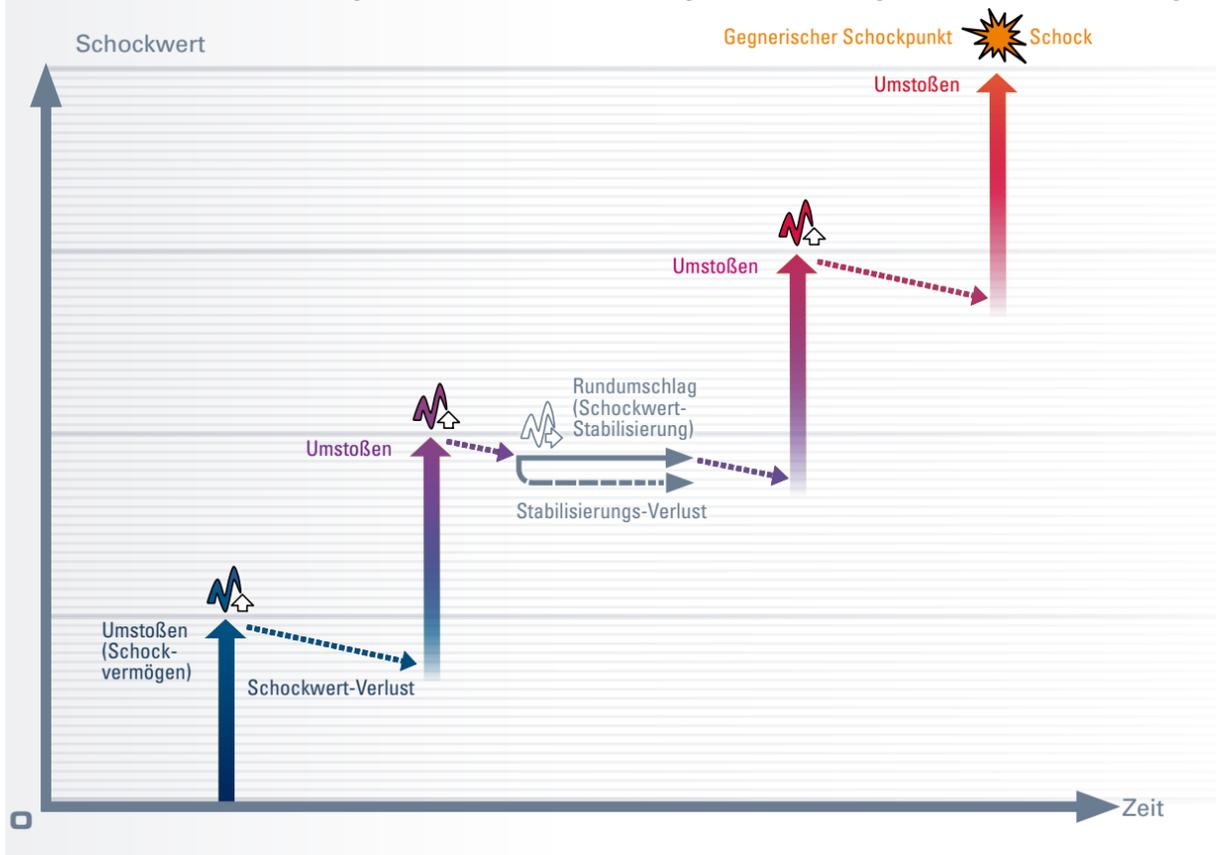
Leider wird der Gegner durch das Schockvermögen Ihrer Attacken nicht zwangsläufig nach und nach in den Schockzustand getrieben. Die Sache ist wesentlich komplizierter. Das gesammelte Schockvermögen bildet den Schockwert (der optisch durch den Ausschlag der Schockwelle dargestellt wird). Aber dieser Schockwert ist nicht konstant, sondern sinkt ständig automatisch gegen null, abhängig vom **Schockwert-Verlust**, der von Gegnertyp zu Gegnertyp verschieden ist (der Wert für das jeweilige Monster ist im Gegner-Kapitel aufgeführt). Dieser Verlustwert wird Sekunde für Sekunde vom akkumulierten Schockwert abgezogen.

Allerdings können Sie diesem Absinken des Schockwertes entgegenwirken. Dabei kommt nun eine zweite Eigenschaft Ihrer Fertigkeiten zum Tragen, die **Schockwellen-Stabilisierung**. (Dieser Wert wird im Spiel als Schockdauer bezeichnet; das ist aber nicht so zu verstehen, dass die Dauer des Schockzustands verlängert wird. Er sorgt lediglich dafür, dass der aktuelle Zustand auf dem Weg hin zum Schock länger erhalten bleibt, also andauert.) Dadurch wird der Verlust gestoppt, und der Schockwert, dargestellt durch den Ausschlag der Schockwelle, wird vorübergehend konserviert. Das ist besonders praktisch, falls Ihre ATB gerade zur Neige gehen oder Lightning durch feindliche Attacken unterbrochen wird. Allerdings existiert bei jedem Gegner eine Obergrenze für das Ausmaß der Konservierung, die Sie durch wiederholten Einsatz der stabilisierenden Fertigkeiten ansammeln können: Dies ist die Angabe **Max. Schockwellen-Stabilisierung** im Gegner-Kapitel. Und genau wie der aktuelle Schockwert unterliegt auch der Stabilisierungswert einem stetigen Schwund. Die Menge, die Sekunde für Sekunde automatisch verloren geht, wird durch den Wert **Stabilisierungs-Verlust** bestimmt.



Zusammenfassung der Schockparameter

Kurz gesagt, wenn Sie den Schockpunkt erreichen wollen, dann müssen Sie mehr Schockvermögen einsetzen, als durch den Schockwert-Verlust des Gegners verloren geht. Oft ist es dabei notwendig, das akkumulierte Schockvermögen durch Fertigkeiten mit hoher Schockwellen-Stabilisierung (bzw. Schockdauer) zu konservieren. Rein theoretisch können Sie den stabilisierten Wert ewig erhalten, aber dafür müssen Sie ständig neues Stabilisierungsvermögen hinzufügen – abhängig von den Werten des Gegners für maximale Stabilisierung und den stetigen Stabilisierungs-Verlust. Unser Schaubild auf dieser Seite zeigt Ihnen ein Beispiel, wie sich die bislang erörterten Mechanismen in der Praxis auswirken. Wir benutzen dabei die Fertigkeiten Umstoßen (hohes Schockvermögen) und Rundumschlag (hohe Schockwellen-Stabilisierung).



- SCHNELLSTART
- CHARAKTERE
- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- HAUPTMISSIONEN
- NEBENMISSIONEN
- WUNSCHTAFELN
- GEGNER
- INVENTAR
- STRATEGIE & ANALYSE
- ULTIMA-LÖSUNGSWEG
- EXTRAS
- INDEX
- MOTIVATION
- PARAMETER
- ZUSTANDS-VERÄNDERUNGEN
- SCHOCKZUSTAND
- KAMPFERGEBNIS
- EP-FERTIGKEITEN
- SPIELMECHANIK
- AUSRÜSTUNG
- MAGIELABORE
- INVENTAR-BEWERTUNG
- ZUSAMMENFASSUNG
- ROLLEN
- KONFIGURATIONEN
- EFFIZIENZ